A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e tu*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: *Mesbla •* ***SP:*** *Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrôn Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigê • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Convertion • Brasimac* ***INTERIOR:*** *Skina Magazine • Carrefour • Crimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac •* ***RJ:*** *Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Or Sonora • Ótica Suíça •* ***MG:*** *Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transís tora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrôn Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac •* ***PR:*** *Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrôn Video Som • Audio Color • Ueta • Celi • Tradisom • Brasimac •* ***SC:*** *Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti •* ***RS:*** *Focos Video • Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Ele tro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • To Video •* ***CE:*** *Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica C onfiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Rádio • Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock •* ***RN:*** *Game Mania •* ***PA:*** *Fox Video •* ***MS:*** *Brasimac •* ***MT:*** *Brasimac • Brasimac*

ESTAMOS NOMEANDO O REPRESENTANTES

PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

REVISTA AÇÃO GAMES

ATENÇÃO!

Na capa desta edição você encontrou o último selo de bônus
selo nº 4 - da promoção Juntou-Trocou.
Agora é só colar no seu cupom - ele deve estar completo
com os selos 16, 17, 18 e 19 e preenchido com seus dados-
e trocar na banca pela edição 20 ou 21 de Ação Games!

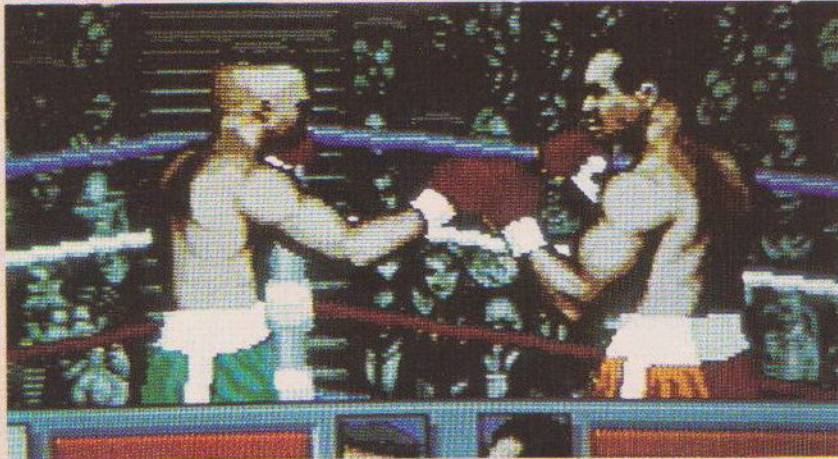
AINDA DÁ PRA FATURAR!

Se você perdeu alguma das edições com
os selos de bônus da promoção, peça ao seu jornaleiro.
Complete o seu cupom e fature.

Promoção válida até 06/11/92.
Importante: a troca dos cupons é válida somente pelas
edições 20 ou 21.

EDITORA
AZUL

START

Evander Holyfield's

O melhor jogo de boxe já lançado para arrasar no Mega 12

Robocop 3

O policial andróide estréia no SNES num jogo cabeludo 19

© WALT DISNEY

Dinomania

Os leitores elegem a Família Dinossauros como o game que falta. Será que ele vem com Papai Noel? 10

MEGA DRIVE

Alisia Dragoon	14
NHL Hockey	16
Jordan vs. Bird	17
Dicas	18

SUPER NES

Mario Paint	20
Super Bowling	22
Hat Trick Hero	23
Prince of Persia	24
Dicas	25

NINTENDO

Darkwing Duck	26
Battle Chess	27

MASTER SYSTEM

Penguin Land	28
Alex Kidd High Tech World	29

GAME GEAR

Aerial Assault	30
Dicas	30

GAME BOY

Looney Tunes	31
Kirby's Land	31
Dicas	31

PC

Castle of Wolfenstein	32
GP Unlimited	33
Monkey Island	33

ARCADES

Street Fighter 2	34

SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic ★ Marcelo B. Massafeli Chin ★ Marcos Roberto de Lima ★ Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

CARTAS *Os gamemaníacos dão o seu recado*	5
SOS *Nossos pilotos tiram suas dúvidas*	8
GAME OVER *Os recordes da moçada*	11
AÇÃO GAMES CLUBE *Os classificados mais quentes*	36
PRÓXIMA EDIÇÃO *Saiba o que vai rolar daqui a 15 dias*	38

QUINZENAL Fiquei muito contente em saber que a revista virou quinzenal, mas acho que vocês ainda estão defasados em relação aos outros países. A promoção Junta-Trocou é muito boa, mas não acho legal ter de recortar a revista.

FREDERIC MEUNIER
Niterói, RJ

As revistas americanas e japonesas levam grande vantagem sobre as brasileiras pois são feitas no mesmo país em que os jogos são produzidos. Com isso, o pessoal destas revistas tem acesso às informações sobre os games ainda na fase de desenvolvimento. Nós, brasileiros, temos de esperar que os jogos sejam lançados no mercado para só então poder testá-los. Você entende agora, Fred, porque é difícil competir com as estrangeiras? Quanto à promoção, admitimos que recortar a revista é um tanto incômodo, mas esta foi a forma mais barata de realizar a promoção. E aumentar o preço da revista não é legal pra ninguém, né?

Notei que faltaram algumas seções na edição 16 – a primeira quinzenal – como o que Rola no Japão, Sega X Nintendo, Top Ten e MSX. Por que ela diminuiu de 60 para 40 páginas?

LEONARDO P. ZAMBIANO
Pouso Alegre, MG

A cada 15 dias, estas seções que você mencionou não acumulam informações suficientes para que possamos publicá-las. Assim, elas deverão aparecer a cada duas ou três edições. O mesmo acontece com MSX: não há lançamentos suficientes. Em compensação, jogos para este sistema serão incluídos em nossos futuros especiais. O número de páginas diminuiu só na quantidade, pois o espaço útil delas neste formato grande é 50% maior que o anterior. E lembre-se: se antes a gente produzia uma revista de 60 páginas por mês, agora produzimos 80, somando-se as duas edições.

Parabéns pela criatividade e inovações ousadas, agora quinzenalmente e com formato maior, numa manobra radical. Nota máxima do Ação Games Fã Clube. Ficaram faltando dicas do *Super Mario World*.

JOSÉ ROBERTO SINKUNAS
Goiânia, GO

Obrigado José Roberto. É ótimo receber elogios e ter um fã clube no coração do País. Quanto ao Super Mario World, *faltou só nessa edição, por causa da mudança. Mas já voltou nesta e, de quebra, damos o* Mario Paint. *Aproveite!*

DESAFIO Já terminei o *Phantasy Star* e sei o quanto é difícil este jogo. Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre ele, mostrando do que são capazes.

GUILHERME KIVEL
Campo Grande, MS

Que intimada, heim? Você só não disse se o Phantasy Star *é de Master ou Mega. Mas se for de Master, nas próximas edições você terá uma surpresa.*

FONTE Uso uma fonte de Nintendo no meu Super Famicom. De uns tempos para cá, surgiu uma listra verde na tela toda vez que uso o meu videogame. Será que é da fonte?

MARCELO R. MOREIRA
Barueri, SP

É isso aí, Marcelo. Cada videogame tem uma fonte específica para as suas necessidades de voltagem e amperagem. Se você não tiver a fonte original do S. Famicom, providencie uma similar urgentemente em lojas especializadas em eletrônica ou até mesmo em locadoras.

MEGAS Quantos Megas tem o Neo Geo? Qual a diferença entre Mega e Megabyte? Se o Mega Drive tem 16 Mega, por que a maioria dos jogos têm só quatro ou oito Mega?

DANIEL S. RESENDE
Londres, Inglaterra

É um prazer receber a carta de um leitor de tão longe. A palavra Mega que tanto utilizamos para classificar consoles e cartuchos é abreviação de Megabit. Quando usamos Megabit para cartuchos, é para medir a capacidade de memória. Quando usamos para consoles, é para medir a capacidade de processamento (o poder da máquina). Por isso é que um Mega Drive, de 16 bits, tem cartuchos de 2, 4 ou 8 Mega – porque estamos falando de coisas diferentes, certo? Já o famoso Megabyte é uma medida oito vezes maior que Megabit, sendo mais usado quando se trata de computadores. Finalmente, o Neo Geo tem dois processadores de 16 bits.

CAPCOM Esta empresa é japonesa ou americana? Qual o seu endereço?

HUGO B. DA ROCHA
Cabo Frio, RJ

A Capcom é uma produtora de jogos com sede no Japão e filial nos Estados Unidos. Temos apenas o endereço nos States: 3303 Scott Boulevard, Santa Clara, CA - 95054 - USA

LIGAÇÃO A imagem do meu Super Charger só entra no canal 12 da TV, mas esta ligação não fica boa. O que fazer, se minha TV não tem entrada separada para áudio e vídeo?

MÁRCIO LUIZ
Bauru, SP

Se você tem um videocassete, experimente fazer a ligação do videogame diretamente neste aparelho, usando o canal Auxiliar (que deixa o sinal passar direto). Se não funcionar, entre em contato com a representante Super Charger de sua cidade para resolver este problema.

"Eu tentei passar para o jogo a emoção de uma corrida: o desafio de competir, vencer, ser o número 1 e se divertir ao mesmo tempo"

Ayrton Senna

SENNA MARCA A POLE POSITION DOS VIDEOGAMES, MAS O GRANDE PRÊMIO É TODO SEU.

Ayrton Senna e a Sega saíram na frente de novo: eles puseram todo o realismo e a velocidade de um Campeonato de Fórmula 1 no "Ayrton Senna's Super Monaco GP II", o primeiro jogo de automobilismo feito com a experiência de um tricampeão mundial. Antes da largada o Senna dá todas as dicas, mas depois é cada um por si. Só a Tec Toy seria capaz de trazer tanta emoção para o seu videogame. Acelere sua adrenalina. Essa corrida você não pode perder.

MASTER SYSTEM

WORLD CHAMPIONSHIP
FREE PRACTICE
OPTION

* Campeonato Mundial com 16 provas * Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão * Tomadas de tempo * Largada com 12 carros * 4 Mega.

MEGA DRIVE

* Campeonato Mundial com 16 provas * Circuito particular da fazenda do Senna * 2 pistas desenhadas pelo nosso tricampeão * Voz sintetizada do próprio Senna * Treinos livres para conhecer melhor os circuitos * Tomadas de tempo * Pit stops * Grid de largada com 16 carros * 16 equipes para a escolha do adversário * 8 Mega mais bateria para gravar o jogo e retomá-lo assim que quiser.

GAME GEAR*

* Campeonato Mundial com 16 provas * Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão * Tomadas de tempo * Largada com 10 carros.

* Aguarde este lançamento.

FOX

SONIC (Master)

A versão deste jogo para o Master System tem o truque das mil faces?
EDIEMERSON M. ALVES
Camanducaia, MG

Até onde sabemos, a dica que faz o Sonic transformar-se em qualquer elemento do cenário não está disponível para Master.

BATMAN (Nintendo)

Usei uma dica de seleção de fases para este jogo, mas não deu certo. A dica é A,B,B,A,A, A, A, A , A e Start, pra ir direto à fase 5. Meu cartucho é americano.
FÁBIO T. DE MELO
Jundiaí, SP

A dica funciona apenas para cartuchos japoneses, Fábio. Por isso não deu certo. Mas temos um macete que funciona para os dois: fique atirando continuamente numa daquelas goteiras de bombas e você poderá acumular várias vidas. Já ajuda, não ajuda?

PHELIOS (Mega)

Ajudem-me a chegar ao famoso Phelios, pois acho este jogo muito difícil. Qualquer dica será muito útil.
ALEX B. DIAS
Sorocaba, SP

Aí vai a sua salvação, Alex: um truque para seleção de fases. Na primeira fase, use a seqüência C,A,B,A, C,A,B e A. Espero que agora tenha ficado mais fácil...

DOUBLE DRAGON 3/ SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Qual é o melhor personagem para a fase do Egito de *Double Dragon 3*? Como marcar bastante pontos em *Mario 1*?
PEDRO C. KUKLENSKI
Porto Alegre, RS

Na fase do Egito, Billy é o que tem mais chances de saltar os obstáculos usando suas cambalhotas. Já para fazer muitos pontos em Super Mario 1, *deixe de lado as mordomias das warp-zones: o melhor é fazer cada uma das fases, eliminar todos os inimigos que pintarem em sua frente e não deixar nenhuma moedinha pra contar a história.*

BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS (Nintendo)

Não consigo passar sobre o cimento fresco na fase do Shopping. O que faço?
RODRIGO T. DE MELO
Jundiaí, SP

A única coisa que serve como ponte para este obstáculo são os travesseirinhos flutuantes. Você tem de pular de um em um até chegar ao outro lado. Se quiser algo mais fácil, dê três pulinhos sobre o segundo travesseiro e ele deslizará suavemente até o final. Moleza.

RUSHI'N ATTACK/ LIFE FORCE/ GRADIUS (Nintendo)

Solicito dicas do tipo Continues extras, vidas infinitas ou seleção de fases para estes três jogos.
SÉRGIO R. CAVALCANTE
João Pessoa, PB

Rushi'n Attack *não tem nenhum destes truques que você pediu, Sérgio; tem de jogar na raça, mesmo. Já para os outros dois, que são da Konami, o único macete disponível é aquela seqüência ↑ , ↑ , ↓ , ↓ , ← , → ← , → , B, A e Start. Usando esta seqüência na tela de apresentação de Life Force, você já começa o jogo com 30 vidas. No* Gradius *você deve usar o mesmo código logo no início de cada fase. Pause o jogo, use a seqüência, e você ficará com a energia completamente cheia. Os códigos são para cartuchos americanos, heim?*

SUPER MARIO 3 (Nintendo)

Preciso urgentemente descobrir como pegar a segunda flauta. Com ela eu poderei terminar o jogo e calar a boca do meu vizinho, que todo dia me pergunta: E aí, já salvou a Princesa?"
MARCOS B. PIVOVANSKI
Almirante Tamandaré, PR

No que depender da gente, sua vitória está no papo. A segunda flauta fica no minicastelo do mundo 1. Há um momento em que você chega num corredor comprido, com duas tartarugas e uma porta no final. Elimine as tartarugas, vá para junto da porta e, usando o rabinho, tome impulso para voar para a esquerda. Voe verticalmente junto ao paredão desta tela, alcançando o teto da fase. Aí é só andar à direita e você vai cair numa sala secreta onde está a flauta.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.° andar - São Paulo, SP
05479900

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Como faço para pegar o navio? Quando chego ao depósito de navios usados está tudo deserto. Também não sei como pegar o dinheiro no cofre do velhinho.
JORGE GASSEN
Venâncio Aires, RS

Você só pode tomar o navio depois de ter cumprido os três objetivos da primeira fase: vencer a Sword Master, achar o tesouro e pegar o ídolo na casa da governadora. Cumpridas as três tarefas, o vendedor de navios lhe atenderá. Ele vai pedir muita grana pelo navio, e você será obrigado a roubar o cofre do velhinho. Vá falar com ele e tope o emprego que lhe for oferecido. Desta forma, você descobrirá a combinação do cofre. Agora, um conselho sincero: uma aventura como Monkey Island *só tem sentido se você estiver a fim de pensar. Problemas como estes surgirão milhares de vezes no jogo, e você tem de resolvê-los sozinho.*

SUPER MARIO WORLD (Super NES)

Já tentei pegar a chave da fase Valley of Bowser 4 milhares de vezes, sem sucesso. Os dois blocos cinza que interrompem o acesso não são destruídos de jeito nenhum.
FÁBIO L. CALDEIRA
Campos do Jordão, SP

Os blocos são duros mesmo, Fábio, mas eles não precisam ser destruídos. Vá com o Yoshi nesta fase e faça-o simplesmente pegar a chave com sua "linguinha". Pronto, o mistério está resolvido.

STREET FIGHTER 2 (Arcades)

Os comandos deste jogo para Super NES, dados na edição 15, servem para os arcades?
ANDRÉ D. BRIZOLA
S.B. Campo, SP

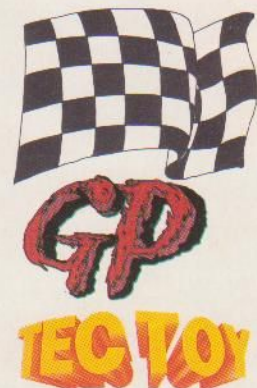
De jeito nenhum, André. Os botões de comandos dos arcades não têm nada a ver com os do Super NES, embora os golpes sejam os mesmos. Mas não vá procurar botão Y, R ou L na máquina de arcade que você não vai achar.

SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

Não fique aí parado, participe.

Papai Dino e Baby Sauro ganharam disparado a simpatia dos gamemaníacos. E o resultado disso é que já vem pintando por aí o game da Família Dinossauros. AÇÃO GAMES descobriu que, até o Natal, os simpáticos personagens pré-históricos devem estrear uma aventura para os consoles Sega. E no Brasil, a Tec Toy já adquiriu os direitos de uso de imagem dos Dinossauros, mas ainda não sabemos para qual finalidade. Se for para game, vai ser um estouro de faturamento, pois a moçada está pedindo. É o que mostrou uma pesquisa nossa.

FAMÍLIA DINOSSAUROS NA CABEÇA

PESQUISA AÇÃO GAMES — QUE PERSONAGEM FALTA PINTAR NUM GAME?

Durante dez dias, sondamos a preferência dos leitores para saber qual jogo já deveria ter sido lançado, mas os fabricantes estariam marcando bobeira. Valia personagem de gibi, filme ou desenho. Resultado: 37% exigiram a Família Dinossauros, a maioria num game com o Baby. Em segundo lugar ficou o Pica-Pau e em terceiro Cebolinha e sua Turma.

VENCEDORES

OUTROS VOTADOS

Akira ★ Jetsons ★ Jiraya ★ Thunder Cats ★ Snoopy ★ Pateta ★ Pelé ★ Magic Johnson ★ Eddie Murphy (Um Tira da Pesada) ★ Seleção Brasileira de Vôlei ★ Chapolin ★ Ursinho Puff

S H O T S

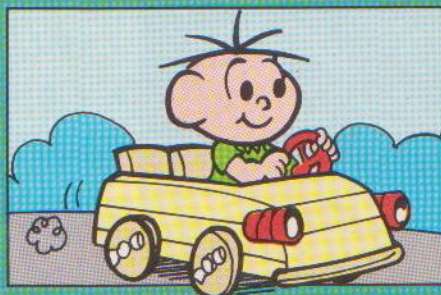
HISTÓRIAS DA MOÇADA

BLA BLA BLA BLA

Baby Sauro em Onde Está a Mamãe?

Bolação do Bruno Ricardo Balcova, 12 anos, que quer esse jogo de dinossauro. Baby Sauro parte em busca da mamãe raptada e viaja por vários mundos até chegar ao presente. Nessa viagem, enfrenta seres mitológicos na Grécia Antiga, bruxas na idade Média, piratas da época das navegações. Até os dias de hoje, quando precisa vencer uma gang de rua. Mamadeiras e "bichos-rango" repõem as energias e a cadeirinha leva a outra fase. Mas o quente mesmo, é morder o rabo do papai: dá vida extra, mas isso é segredo!

Cebolinha Contla Os Monstlos do Espaço

Daniela Tolezano, de 11 anos, mora em São Paulo e quer um videogame do Cebolinha e sua Turma. O jogo seria assim: Cebolinha tem de destruir os perigosos monstros do espaço, mas os amigos dão uma força. Cascão ajuda a vencer nuvens de tempestade e a faminta Magali come as frutinhas nos estágios de bônus. O anjinho dá invencibilidade ou Continues e a carinha do Bidu dá power extra. Legal, não?

Pica-pau bom de bico

Fabiano Koich Miguel, 16 anos, quer um jogo ecológico com seu herói predileto, com o pique de um Sonic. Ajude Pica-pau a derrotar os lenhadores, que estão acabando com as árvores da terra. Em cada fase, ele tem de picar um certo número de árvores, para o bico não crescer e ele continuar rápido. Sementes dão power-ups e frutas dão velocidade. Buracos completados ou dez motoserras quebradas dão vida extra. E uma única passagem secreta levaria a um outro game, do pequeno pingüim contra os pescadores. Chocante.

DINOMANIA

Lançada nos Estados Unidos, em abril de 1991, a Família Dinossauros está cativando todo o mundo. Pintou aqui este ano e a "dinomania" ameaça derrubar a liderança de Bart Simpson.

Eles são da Pré-História

Você já reparou que eles são diferentes uns dos outros. Pois é, a família Sinclair (nome deles lá nos States) não é de dinossauros, pois eles não tinham chifres e nem comiam carne. O nome original da série é Pterodactyl Tales, algo como Histórias de Pterodáctilo, uma referência ao maior animal voador conhecido, que também era carnívoro. Começa aí o barato da série, que tira um sarro do comportamento humano, da família, da ecologia e da idéia de progresso. Os bichos adultos são inspirados em animais reais da Pré-História, mas tiveram o visual todo inventado para ficarem mais incrementados.

Ano 63.000.003 AC. Pode?

Papai Dino, Mamãe Fran e os filhos formam uma família normal. Mas no ano 63.000.003 Antes de Cristo, quando os grilos são outros. O mundo tem árvores demais e Dino sustenta a família como lenhador, numa empresa que derruba "florestas inúteis". Os dinossauros acham que os homens das cavernas não têm futuro, mas são muito divertidos, por isso são desenhados em estampas de papel de parede ou de presente.

UMA FAMÍLIA MUITO LOUCA

Dino da Silva Sauro (Earl Sinclair) - É um papai Megalossauro que dá um duro danado como lenhador e sofre nas mãos do patrão, o sr. Richfield, para deixar todo mundo feliz. Não tem ambições e, por isso mesmo, não consegue entender a família.

Mamãe Fran - Ela é uma Alossauro. Vive tranqüila e feliz como "dona-de-caverna", mas sonha em ter uma "caverna" melhor, com uma linda vista da janela. Segura as barras da família e é apaixonada por Dino. Mas sabe que não vai ter a "caverna nova".

Baby Sauro - É uma matraca que já saiu do ovo falando. Faz pergunta sobre tudo, diz sempre o que vai pela cabeça e morde o que passar na frente, especialmente a cauda do papai. Está o tempo todo querendo comida e perguntando pela mamãe. E não se deixa enganar.

Bob (Robbie) - Tem 14 anos e vive na maior crise de identidade, porque quer ser adulto mas acha os valores dos sauros "uma ossada velha". Por isso vive botando o pai contra a parede. Adora música a mil decibéis e não sabe como chegar nas garotas.

Charlene - É a filha do meio, o xodó do papai. Tem 12 anos, não está nem aí pra nada e só gosta de fazer compras. É ligada em roupas cor-de-rosa chocking e passa o tempo todo imaginando um jeito de arrancar uma mesada maior. Adora cutucar os recalques do irmão.

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS
Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações, 5777, CEP 05479-900 — São Paulo, SP.

• SUPER NES •

Jogo	Marca	Recordista
DARIUS TWIN	3.710.500	Equipe Gamely, MG
F-ZERO	1'59''95	Rodrigo Mello Schueitzer, RJ
SUPER MARIO WORLD	9.999.990	Samuel das Neves Cavalcanti, SP

• NINTENDO •

Jogo	Marca	Recordista
ARKANOID	965.930	Rodrigo Teixeira Mendes, SP
BATTLETOADS	999.999	André Moacir Petrez, SP • Daniel F. Lima Neto, SP • Jefferson Machado Reis, SP
DOUBLE DRAGON 2	999.990	Juliano Seizo Uchi, SP
IRONSWORD	55.595.387	Eduardo Ahamine, SP
LIFE FORCE	6.560.650	Daniel F. Lima Neto, SP
MEGA MAN	9.999.900	Juliano Seizo Uchi, SP
PINBALL	999.990	Rodrigo T. Mendes, SP
POPEYE	195.250	Rodrigo T. Mendes, SP
ROLLING THUNDER	204.640	Samuel Chiesa, RS
THE SIMPSONS 2	144.950	Juliano Seizo Uchi, SP
TOTAL RECALL	999.990	Juliano Seizo Uchi, SP

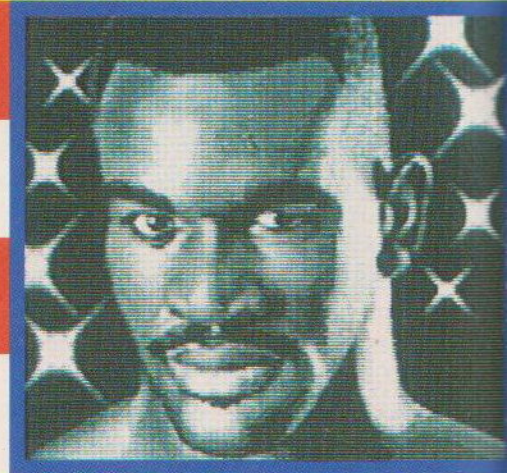
• MASTER SYSTEM •

Jogo	Marca	Recordista
CASTLE OF ILLUSION	999.990	Renato D'Andréa Vale, RJ
JEWEL MASTER	1.112.800	Vicente Morales Filho, SP
VIGILANTE	99.900	Anderson F. Leite, SP

• MEGA DRIVE •

Jogo	Marca	Recordista
AIR BUSTER	1.140.260	Vicente Morales Filho, SP
DEVIL'S CRASH	999.999.900	Gustavo dos S. Sayão, SP
GRANADA	316.560	Gustavo dos S. Sayão, SP
FANTASIA	6.514.260	Nilton Marcos Brito Jr., SP
GOLDEN AXE	277	Júlio Becker, RJ
MERCS	9.999.990	Gustavo dos S. Sayão, SP
M.U.S.H.A.	133.533.530	Vicente Morales Filho, SP
SHADOW DANCER	10.128.200	Vicente Morales Filho, SP
SONIC	9.999.990	Edimilson Caxeto, SP
SPIDER MAN	22.077.204	Jefferson Eva Santana, RJ
SUPER MÔNACO GP	144	Rodrigo H. V. Marquez, MG
THUNDER FORCE 2	9.999.990	Roberto Falciano de Lima, SP

SHOTS

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

Ele é o atual número 1 no ranking da Associação Mundial de Boxe na categori peso-pesado. Agora, o demolidor Evander Holyfield entra também para a galeri dos esportistas venerados em cartuchos de videogame. O jogo que a Sega fe com ele para os consoles Mega Drive é chocante: cheio de detalhes realistas divertido e desafiador. Calce as luvas e entre no ringue: a luta está começand

Tipos invocados

Para quem joga em dupla, pode-se escolher um dos lutadores já existentes na memória do jogo ou "configurar" o seu próprio atleta. Ele pode ser negro ou branquelo, usar calção verde ou amarelo, ter cabelo liso, escovinha, ruivo, loiro, não ter cabelo.. enfim, ter o jeitão e também o nome que você quiser. Dá para fazer uns tipos invocados. Você e seu parceiro escolhem os lutadores e brincam à vontade no modo Exibition Fight.

Faça sua carreira

Ao jogar sozinho, você também pode praticar no Exibition Fight e desafiar o próprio Holyfield. Ou, o que é ainda melhor: fazer uma carreira de boxeador no Carreer Mode. Desafiando lutadores sucessivamente, você vai subindo no ranking e adquirindo mais experiência e qualidades físicas e técnicas. Adivinha quem você vai pegar no final...

Escolha o seu bônus

Depois de cada luta – e dependen do do resultado dela – o jogo lhe d uma determinada variedade de bônu a escolher. São itens que aumentan seu poder, resistência, rapidez e ca pacidade de defesa. Cada item seleci onado tem um efeito direfente, acres centando barrinhas verdes aos medi dores. Isso ajuda você a escolher aqui lo de que mais está precisando.

No canto inferior direito da tela de configuração do lutador, defina os níveis de força, resistência, rapidez e defesa

Procure aumentar seus níveis técnicos de maneir equilibrada

ESCOLHA BEM SEU ADVERSÁRIO

Repare que, na tela de seleção do adversário, o jogo lhe dá todas as informações necessárias para você saber bem com quem está lutando: a posição dele no ranking, o nível de suas qualidades técnicas/físicas, seu currículo etc. Uma informação em que você tem de ficar bem ligado é na quantidade de rounds que terá a luta com cada adversário.

ALGUNS

HEALTH CLUB

Dá uma geral no seu lutador, aumentando sua força, resistência, velocidade e defesa

SPEE BOO

Boa opção para que ver precisando ganh dez. Aumenta tamb níveis de força e res

A menos que você esteja a fim de variar, escolha uma das duas primeiras configurações: são mais eficientes.

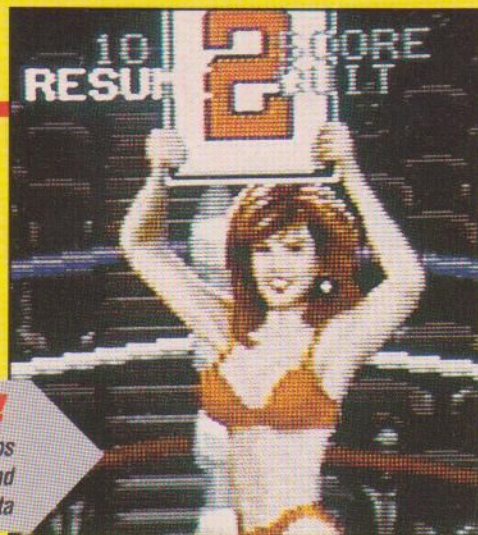
Movimentos e comandos

Na opção Controls do menu principal, você encontra três configurações de joysticks. Todas têm os mesmos movimentos: jabs, uppers e ganchos (hook). Nas duas primeiras, estes golpes podem ser diretos (lead) ou partir de trás (back). Na terceira configuração, têm-se os mesmos golpes com a diferença de partirem da mão esquerda (left) ou direita (right). Block é o movimento de defesa, ou a popular "guarda alta".

CÂMERA NO RINGUE

A parte superior da tela mostra o ringue e os boxeadores vistos de cima. Dá pra ver também a câmera de TV rodando em volta do ringue, indicando o ângulo em que você vê a luta. É um detalhe pequeno, mas muito atencioso do pessoal da Sega

OLHA A GATA!

No boxe, nem tudo são brutamontes lutando e supercílios abertos. Uma gatinha loira cruza o ringue entre um round e outro. Só faltou o hino nacional para completar a festa

COMO HOLYFIELD TORNOU-SE CAMPEÃO

Las Vegas, 25 de outubro de 1990. De um lado do ringue, o campeão dos pesos-pesados pela Associação Mundial de Boxe, James Buster Douglas, 111 kg. Do outro, pesando 94 kg, o desafiante Evander Holyfield. Buster Douglas pisava a lona com o orgulho de ter tirado o título de campeão do legendário Mike Tyson. Mas foi Holyfield quem, com um direto de direita aos 70 segundos do terceiro round, apoderou-se do título de campeão mundial, que conserva até hoje.

MOVIMENTOS DO BOXE

Upper - O soco sai de baixo para cima, com todo o impulso do corpo. O back upper no queixo é um golpe fortíssimo.

Gancho - Neste movimento, o braço sai da lateral do corpo em direção ao centro, com um impulso em sentido de rotação. Um destes na orelha...

Jab - É um soco curtinho, ideal para abrir a guarda do adversário. Aplique uma série deles para depois encaixar um golpe mais forte.

Bloqueio - Também conhecido como guarda, é o movimento defensivo do boxeador. Bloqueia golpes no abdômem e cabeça.

NUS IMPORTANTES

ARRING

razoavelmente a capacidade de ainda dá um tapi- resistência

POWER GLOVE

Com este bônus, você ganha mais quatro barrinhas em seu medidor de força

HEAD GUARD

Sua defesa anda fraca? Então apanhe este bônus e você vai ganhar mais quatro barrinhas

MULTI-GYM

Nada como fazer musculação para ganhar quatro barrinhas de força e uma de resistência

DICAS ESPERTAS PARA UMA BOA LUTA

★ Acione o seu bloqueio enquanto aproxima-se do adversário. Assim, ele não pegará você de surpresa.

★ Enquanto não sacar qual é a do seu oponente, fique à meia distância arriscando uns lead jabs.

★ Quando você cair, aperte rapidamente o botão que manda o jogo para levantar-se e continuar.

★ Para encaixar golpes quando o adversário estiver curvado, curve-se você também pressionando o Direcional para baixo.

★ Quanto mais forte o adversário, mais perto você tem de chegar dele para atingi-lo com eficiência.

★ Tente empurrar seu oponente contra as cordas. Quando você conseguir prendê-lo, será o dono da situação.

★ Os golpes que mais funcionam contra Evander Holyfield são back upper e back hook

Uma vida e muitos itens

Sua missão não é fácil, pois você começa com apenas uma vida e nenhum Continue. Mas relaxe: há vários outros espalhados pelas fases. Portanto, seja bem curioso e vasculhe todos os cantos. Você corre o risco de ganhar não apenas Continues, mas também life e outras cositas mais.

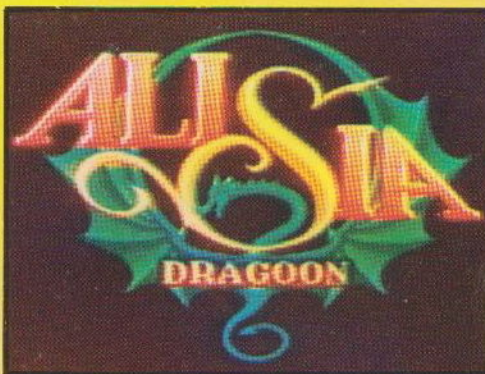
Além de seu tiro poderoso em forma de raio, você tem quatro monstros amigos para ajudá-lo. Cada um possui uma qualidade diferente. O melhor para todas as situações é o que explode tudo o que se encontra na tela. Mas, vale a pena testar os outros monstros.

8 Fases Lindas

Seu desafio é constante nas oito longas fases do game. Você anda na água, dentro de cavernas, em naves e muito mais. Enfim, cada fase apresenta dificuldades diferentes. Só duas coisas não mudam nunca: a beleza dos gráficos e a profusão de itens.

A parte técnica do game realmente impressiona. Você pode escolher entre, nada mais nada menos, 182 tipos de música. Se você curte um som, com certeza vai delirar com a verdadeira orquestra que anima a ação em *Alisia Dragoon*. Vamos às principais dicas!

Este game exige espírito fuçador. Existem muitos itens escondidos e várias passagens secretas. Lembrete: você só tem uma vida e nenhum Continue

Espere o seu tiro ter força total para detonar com o thunder. Aproveite para atirar nas paredes. De repente você acha uma bela passagem secreta

A última visita do maligno Baldour à Terra foi devastadora. Após um longo trabalho de reconstrução, o planeta está quase se recuperando. Mas Ornah, criado de Baldour, resolve estragar a festa e trazê-lo de volta. Perigo 'à vista!

Você é Alisia Dragoon, filha do mago que tentou deter Baldour em sua primeira investida. Alisia viu seu pai ser torturado até a morte, mas sua vida foi poupada. E este foi o único grande erro de Baldour. Ela adquiriu poderes mágicos iguais aos de seu pai. E quer vingança!

FASE 1

Use o sol logo de saída. Ele é seu monstro mais fraco, portanto não desperdiçe os melhores monstros com os inimigos mais fáceis. Use o monstro da explosão para acabar com o chefão da fase

Pule no lado esquerdo do pilar bege para pegar um item. Ele aumenta o power do monstro. Escolha o da explosã

FASE 2

Água à vista! Não se empolgue demais porque as vitórias-régias são perigosas. Vasculhe bem todos os cantos à procura de itens.

Suba na mágica das fadas para alcançar a plataforma de cima. Ao chegar no alto, pule para consegui um Continue extra

Fique parado na ilhota, atirando e desviando. Quando o chefe vier pra cima, pule e depois acerte a sua boc

MONSTROS AMIGOS

Alisia tem 4 ajudantes muito especiais. Um solta 3 bolas de fogo, outro joga bumerangues. O monstro que explode tudo na tela é o melhor e o que parece um sol, o mais fraquinho

FASE 3

Um dirigível com formato de baleia é o palco da batalha da terceira fase. Antes de mais nada, destrua os canhões. O chefão está na cabeça da baleia. É só atirar quando ele surgir na direita e depois continuar mirando em seu corpo.

Que tal pegar itens na boca da baleia? Life para você e para seu monstro. Logo a seguir, pule para a plataforma de cima para descolar mais itens

FASE 4

Uma boa dica para esta fase é vasculhar bem a parte de baixo da tela. Depois é só subir para ir atrás da saída.

O chefão da fase parece um diabinho. Use o monstro da explosão para derrotá-lo. E desvie sempre!

FASE 5

Você circula em uma linda caverna. Logo de cara há duas opções: descer ou seguir em frente. Vá reto. Há várias passagens secretas nos seus tortuosos caminhos.

Os monstros têm um power. Vale a pena usar o que estiver com a energia mais alta. Selecione aquele que deseja usar a qualquer hora

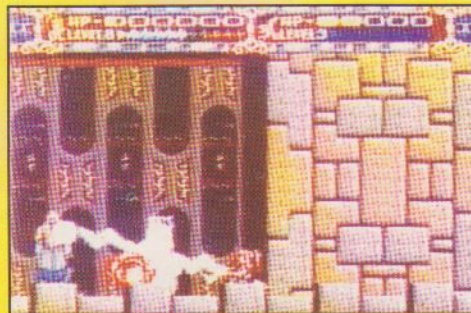
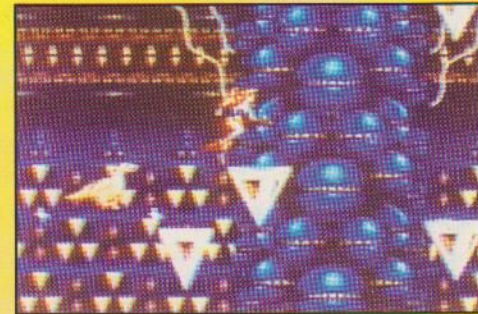
Fique na plataforma do meio atirando no chefe. Quando ele chegar perto, pule e acerte suas costas. Tome cuidado na hora em que ele atirar de trás para frente

FASE 6

Chegou a hora de brigar dentro de uma espaçonave. A tela é meio torta, o que confunde um pouco. Há uma enorme descida. A saída fica na primeira à direita. Antes de prosseguir, vá para baixo pegar life, Continues e outros itens. Fique esperto: agora a saída está à esquerda.

Fique no meio da plataforma inclinada da esquerda. Atire sempre, usando o monstro da explosão. Destrua as metralhadoras várias vezes

FASE 7

No castelo, vá subindo sempre até encontrar três guardas. Pegue uma passagem para encontrar o subchefe.

Pronto para o subchefe? Fique no canto da tela. Elimine dois. Troque de lado, sempre atirando no meio do caminho. Repita a operação várias vezes

As plataformas triangulares são um verdadeiro labirinto. Siga a seguinte ordem: a de baixo, à direita, em cima, direita, a de baixo, esquerda e esquerda. Ufa!

FASE 8

Ao contrário das outras sete fases do game, a oitava só traz dois inimigos. Mas não é motivo para alegria: eles são quase impossíveis. Se você não morrer no subchefe, enfrentará o temido e nojento chefão final. Prepare-se!

Que cara estranho! Espere sua chegada. Vá pulando as cobras e atirando sempre. Depois, fique à direita esperando as bolas de fogo. Quando ele atirar, fuja para a esquerda. Faça isso diversas vezes. E boa sorte !

NHL HOCKEY/Eletronic Arts			
Esporte	1 ou 2 jogadores	8 mega	
GRAFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

NHL HOCKEY

Nos países com inverno rigoroso, a neve faz parte da vida das pessoas. E a garotada aprende a patinar logo após aprender a andar. Tudo isso faz com que o hóquei seja o esporte mais popular em países como o Canadá e mesmo em algumas nações européias.

O campeonato da NHL (National Hockey League, a Liga Nacional de Hóquei) é o mais disputado de todos e envolve times do Canadá e dos States. Corresponde à primeira divisão do hóquei. É onde estão alguns dos melhores e mais bem pagos jogadores do mundo.

Cada botão tem uma função diferente se você está com o disco ou tentando recuperá-lo

O canadense Wayne Gretsky, a maior fera do Hóquei

Fique de olho nas qualidades das equipes. Não escolha um time com um goleiro fraco. Quanto mais recheado o plantel, mais chances de vencer

Você já reparou no tamanho do gol? Pois bem, é quase impossível fazer gol direto. Então, a manha é ficar esperando o rebote para colocar o disco nas redes

Grana Preta

Só para ter uma idéia da grana que rola, em 88 o canadense Wayne Gretsky foi transferido para o Los Angeles Kings pela bagatela de 20 milhões de dólares. Gretsky é o Pelé do hóquei e fatura os tubos anunciando artigos esportivos.

As partidas da NHL têm uma média superior a 15.000 pagantes por jogo durante o campeonato. Nos playoffs, a etapa final, a média sobe e não se vê um branco sequer nas arquibancadas dos ginásios futuristas. As torcidas são fanáticas e a rivalidade é parecida com a do futebol no Brasil.

ICING- ocorre quando você está na defesa e lança o disco para o ataque, mas permite que um jogador adversário recupere o disco

FACE OFF- acontece quando o goleiro segura o disco por mais de 5 segundos

Quando estiver cara a cara com o goleiro, vá para o lado e chute cruzado bem no cantinho. É o ponto mais vulnerável da meta adversária

Não tenha piedade dos adversários. Use o seu taco para passar rasteiras e roubar o disco. Aproveite para rir bastante com os tombos inusitados dos atletas

Simulação Perfeita

NHL Hockey já é um clássico dos games de esporte. Os movimentos são sincronizados, o controle dos jogadores é impressionante e as dificuldades do jogo de verdade estão muito bem simuladas. E mais: se você quiser sacar melhor as jogadas, é só escolher o REPLAY. Esse recurso supersofisticado permite rever tudo até em câmera lenta.

Logo de cara você escolhe se prefere jogar uma partida normal (REGULAR SEASON) ou uma série de PLAYOFFS. Decide ainda se joga com o computador, em casa (com a torcida a favor) ou fora contra um amigo. Qualquer escolha garante uma diversão nota dez!

Ziguezague alucinante

Para se dar bem nas partidas, o lance é ser rápido na troca de passes e não perdoar nos "chutes". Uma boa tática é ir conduzindo o disco em ziguezague até as proximidades do gol adversário. Daí é só passar rapidamente e não ter piedade na hora de massacrar o goleiro.

Quem não conhece o esporte pode ter problemas com as penalidades (penalties). A solução é selecionar PENALTIES OFF para não se preocupar com as regras até pegar as manhas do jogo. A mesma dica vale para a opção LINE. Deixe tudo em OFF.

ENFRENTE O COMPUTADOR COM OS MELHORES TIMES, SELECIONANDO OS PIORES COMO ADVERSÁRIOS

MELHORES TIMES	PIORES TIMES
■ Chicago Blackhawks ■ Boston Bruins ■ Montreal Canadiens ■ Toronto Maple Leafs ■ Calgary Flames	■ Wales All Stars ■ Hartford Whalers ■ San Jose Sharks ■ Campbell All Stars

Não desça com tudo para o ataque. Se pintar um contra-ataque, seu goleiro ficará cara a cara com os atacantes. Use C para dar bons piques

A ÚNICA MANCADA DO GAME É NÃO TER CRONÔMETRO REAL. O TEMPO É SIMULADO.

SELECIONE O JOGADOR COM QUE DESEJA FAZER AS JOGADAS USANDO O BOTÃO B. MAS SÓ QUANDO ESTIVER SEM O DISCO!

Luta livre na quadra

Quem não conhece hóquei acha o esporte muito violento. Até com certa razão: as brigas entre os jogadores são freqüentes durante as partidas. Mas *NHL Hockey* não deixa escapar nenhum detalhe! Até as brigas viram realidade na tela. E nas estatísticas do jogo você pode conferir quantas brigas ganhou.

São 24 times para você escolher. Uns são bons, outros nem tanto. Portanto, dê uma fuçada nas características de cada time antes de selecionar a sua equipe. Um último conselho: corra até a locadora mais próxima e delicie-se com um game nota 10. Com louvor!

JORDAN VS. BIRD

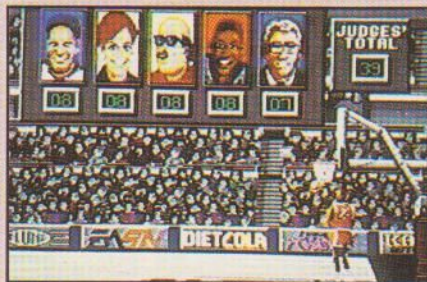
Michael Jordan e Larry Bird são dois dos maiores jogadores de basquete de todos os tempos. Jordan é especialista em enterradas, enquanto Bird é fera no arremesso de três pontos. Ambos detonam nas assistências. Eles mereciam um game melhor.

Jordan vs. Bird é uma mistura de treinamento e jogo de aquecimento, aquele que você joga com um amigo antes do resto do time chegar. Só tem uma coisa bem legal: as jogadas parecem reais. Mas não é o suficiente para deixar o jogo divertido. Afinal, do que adianta treinar e ficar craque se você não pode aplicar as jogadas em uma partida de verdade?

3 modalidades

Você pode treinar enterradas e arremessos de três pontos ou jogar o famoso um contra um em uma cesta só. A parte das enterradas é a mais legal: Jordan faz malabarismos inacreditáveis que são julgados por uma comissão de cinco juízes. Nota mínima: zero. Nota máxima: 10. O problema é que são apenas três tentativas. Ou seja: quando está começando a ficar legal, acaba.

Bird é quem treina o lance de três pontos. É o maior barato fazer grandes cestas, mas também é muito chato ficar arremessando sozinho. Ou seja: não tente jogar se estiver com sono.

No arremesso de 3 pontos, A pega a bola, B pula e C solta a bola. Aperte C quando estiver no auge do salto. Você precisa ser uma maquininha. Não fique comemorando

Na hora da enterrada, A faz começar a correr. Segurando B, Jordan salta. Ao soltar B, ele solta a bola para tentar enterrar. Treine bastante, pois é difícil!

Competição

Jordan e Bird só se encontram para disputar o "21" (é a disputa entre dois jogadores que geralmente vai a 21, daí o nome). Com apenas um garrafão para se movimentar, as jogadas ficam espremidas e a saída para ganhar é marcar forte, em cima. Nada de jogadas espetaculares, apenas dois craques jogando como amadores.

Jordan Vs. Bird é um game feito para os fãs dos dois monstros sagrados do basquete. Se você gosta de Magic Johnson ou é nacionalista e acha Oscar o máximo dos máximos, mantenha distância. Mas não desanime. Há uns poucos loucos (ou visionários?) que acharam *Jordan Vs. Bird* um dos grandes games de esporte do ano. Nossos pilotos quase caíram no sono. Faça o teste da paciência!

No modo ONE-ON-ONE, A pega a bola do adversário, B dá o arremesso normal e C dá um gancho em direção à cesta

JORDAN vs. BIRD/Eletronic Arts			
Esporte	1 a 4 jogadores		4 mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

São dez tipos de enterradas. Algumas "normais" e outras cinematográficas. Dê uma olhada no esquema de cada uma na hora de escolher as três que você irá tentar

ERRATA Passwords - Comemos barriga e publicamos apenas as iniciais dos extensos (e engraçados!) códigos para acessar fases em *Rolling Thunder 2*. Para corrigir a mancada, aqui vão os códigos certos. E mais: se você preferir começar jogando com um maior nível de dificuldade, fique ligado nas passwords da coluna da direita. Mas tente as normais primeiro, porque esse game não é dos mais fáceis...Divirta-se!

ROLLING THUNDER 2

PASSWORDS NORMAIS

FASE 2
A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET

FASE 3
A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS

FASE 4
A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON

FASE 5
A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER

FASE 6
A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET

FASE 7
A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET

FASE 8
A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE

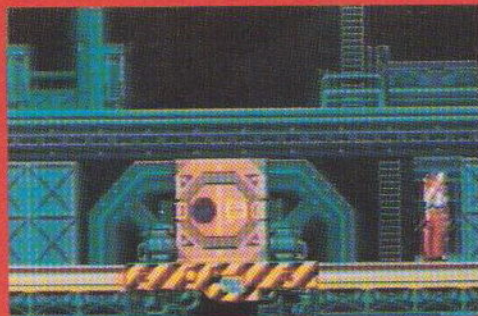
FASE 9
A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER

FASE10
A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE

FASE 11
A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

ÚLTIMA FASE 11

A última fase de *Rolling Thunder 2* é pedreira pura. Um só tiro e você volta para o começo da fase. Economize munição para não se tornar um alvo fácil. Fique ligado nas portas com a placa SHOOT. Entre para ganhar tiros extras.

Fuce em todas as portas. Você pode ganhar energia e tempo, além de aumentar o poder de sua arma. Tenha atenção redobrada. Os inimigos estão por todas as partes, atirando sem parar. Boa sorte!

Selecione dois jogadores para tentar ir mais longe. Uma manha: se os dois agentes entrarem na porta de tiro ao mesmo tempo, ambos ganham munição

Chefão final. Pule para desviar de seus tiros baixos e abaixe para se livrar dos tiros altos. Quando ele virar robô, decore a seqüência do seu laser. Uta!

PASSWORDS ESPECIAIS

FASE 1
A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS

FASE 2
A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE

FASE 3
A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE

FASE 4
A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON

FASE 5
A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS

FASE 6
A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET

FASE 7
A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

FASE 8
A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE

FASE 9
A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET

FASE 10
A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER

FASE 11
A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

SUPER VOLLEY BALL

Bloqueio Triplo- Para conseguir esta verdadeira parede humana, aperte B duas vezes seguidas. É o único jeito de anular a jogada mais perigosa de todas: a cortada da linha dos 3 metros.
Finta de rede - Para desnortear o bloqueio adversário, recepcione com o Direcional para baixo e aperte A. Desse modo, o levantador manda a bola para o atacante que vem de trás. É só sair para comemorar.
Deixadinha- Quando o bloqueio parecer intransponível, aperte A e o Direcional pra cima. Você engana o bloqueio e ainda dá trabalho para a recepção do adversário.

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Superdesafio - Que tal enfrentar o próprio David Robinson e seu Dream Team? Então, escolha a opção Tournament e ganhe todas as partidas (são 3 eliminatórias, uma semifinal e a grande final). Quando você pensava que era só festejar a conquista, David Robinson desce à quadra para desafiá-lo. E aí o negócio pega fogo!

MARBLE MADNESS

Tempo extra - Selecione o game para dois jogadores e acabe o percurso em primeiro. Você ganha mais tempo por terminar em primeiro (fora o tempo extra que você não utilizou para completar a fase).

ROBOCOP 3

Enquanto aguardamos sua volta ao cinema, o policial metaleiro já está arrasando quarteirões em seu primeiro game para o Super NES. Robocop 3 é um jogo de ação garantida e desafio capaz de arrepiar até os jogadores mais experientes. Os gráficos são muito bem-feitos e a trilha sonora é chocante

	PISTOLA arma normal do jogo, com munição inicial de 100 tiros
3	**3 TIROS** têm a mesma potência da pistola, mas espalha tiros em três direções. Munição inicial de 200
	LASER mais forte que as anteriores, tem munição inicial de apenas 30
	FOGO seu efeito é forte, mas o alcance é pequeno. Munição inicial de 400
	MÍSSIL arma realmente destruidora, tem munição inicial de apenas 10

Sem moleza

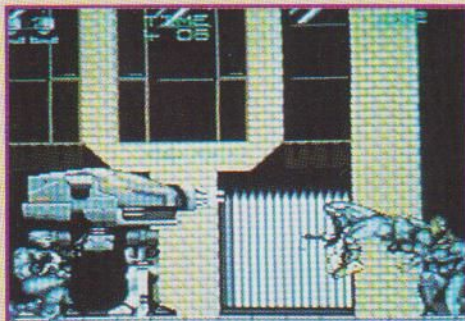
No cinema Robocop é um andróide quase indestrutível, mas no game não. Se cair de uma altura muito grande, espatifa-se. Apesar da armadura de aço, os tiros inimigos tiram-lhe belos bocados de energia. O game não dá chances para faturar vidas extras – são apenas três e olhe lá. E quando você perder uma, não tem moleza: volta para o início do estágio. O mesmo acontece quando você pega um Continue (são cinco no total). Sentiu? Então fique sabendo ainda que a munição é limitada.

FASE 1

Nas ruas da cidade, aprenda a atirar para cima e tire proveito da arma de três tiros. Economize munição para a segunda metade da fase, onde aparecem uns robozinhos muito chatos.

Para economizar munição, agache e deixe os bandidos chegarem perto. Use socos em vez de balas

FASE 2

Logo no começo você sobe de elevador pelo lado de fora do prédio. O fogo cruzado é muito intenso e pode deixar Robocop tão furado quanto um ralador de queijo. Quando aparecer uma esteira rolante, pegue uma carona nela desviando-se das pedras. Na segunda metade da fase, você vai para uma garagem-subsolo lotada de perigos.

O robô ED-209 é seu aliado. Fique ao lado dele detonando os bandidos assim que aparecerem. Só depois do tiroteio pegue o item de energia

Use o lança-chamas contra o chefe da fase. Seu ponto vulnerável é a cabeça

FASE 3

Nesta aventura voadora de Robocop, você começa detonando minas vermelhas. Depois pintam uns motoqueiros voadores que também atiram. Na etapa seguinte, o pessoal lá de baixo começa a mandar chumbo. Use o botão X para atirar para baixo.

Movimente-se bastante para fugir do chefe da fase e acerte-o em qualquer lugar

FASE 4

Agora Robocop está num castelo onde os inimigos são mais rápidos e abusados. Quando eles estiverem de pé, agache-se para sair da linha de fogo. E quando eles estiverem agachados, você pode saltar seus tiros.

Para fazer Robocop subir as escadas, faça-o pular de um degrau a outro

ITENS REFRESCANTES
A única coisa capaz de dar um refresco são os itens que se espalham pelas fases.

ENERGIA	MUNIÇÃO (75 balas para arma normal)	ARMAS ESPECIAIS	BÔNUS

VAMOS PARANDO POR AQUI, PESSOAL. NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES TEM MAIS

MARIO PAINT/Nintendo	
Desenho	1 Jogador
GRÁFICO	SOM	DIVERS

MARIO PAINT

Desta vez, o mais famoso personagem dos videogames não está metido com Koopas, princesas, moedinhas nem tartarugas. Mario, agora, resolveu dar uma de artista. O cartucho Mario Paint *não é propriamente um game, mas um programa de desenho com um montão de recursos - cores, figuras, música, animação, vários tipos de instrumentos e traçados. Para facilitar seu uso, dois acessórios inéditos acompanham o cartucho: um mouse e uma prancheta plástica.*

O lançamento da Nintendo tem tudo para agradar quem gosta de desenho – especialmente os que estiverem na faixa dos 10 anos. É muito fácil de usar, pois todas as funções estão representadas por figuras. Mario Paint *tem apenas três defeitos. O número de cores é muito limitado (15, no total). Sua memória armazena apenas um desenho por vez – seria legal poder guardar mais desenhos. E a espessura do traço mais fino é ainda muito grossa, deixando os desenhos muito serrilhados.*

ACESSÓRIOS

Mouse é um tipo de controle muito usado em computadores, com o objetivo de movimentar um cursor na tela. Com apenas dois botões, este acessório funciona como se fosse um joystick especial para *Mario Paint*. Para fazê-lo deslizar melhor, a Nintendo desenvolveu também uma superfície plástica especial, semelhante a uma prancheta.

Tela de Desenho

Sua imaginação não tem limites com *Mario Paint*. Repare que na borda de cima da tela estão suas opções de cores. Já na borda de baixo há uma série de figuras para as funções especiais. Veja aqui quais são elas:

LÁPIS
Disponíveis em três espessuras: fino, médio e grosso.

BORRACHA
Apaga traços ou partes do desenho. Disponível em seis tamanhos.

PINCEL
Use-o para colorir as partes dos desenhos.

SPRAY
Para você fazer traços ou pinta[r] espaços como se estivesse usan[do] uma tinta spray.

MÃO
Serve para duplicar figura[s] quantas vezes você quiser.

FLECHAS
Esta função serve para rotacion[ar] o desenho, colocando-o de la[do] ou de cabeça para baixo.

MENU DE OPÇÕES

Aqui você encontra um mundo de funções para enriquecer o seu desenho: música, animação, o alfabeto completo e outros detalhes. Fuçando este menu, uma surpresa: um jogo de mata-mosca para pegar prática com o mouse.

ANIMAÇÃO
Esta função oferece um amplo menu de figuras para você fazer "cineminha". Ou seja: montar uma seqüência de figuras em várias posições e movimentá-las.

Escolha os efeitos sonoros, coloque-os na partitura e deixe o som rolar

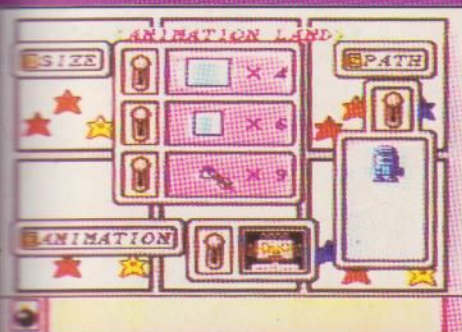
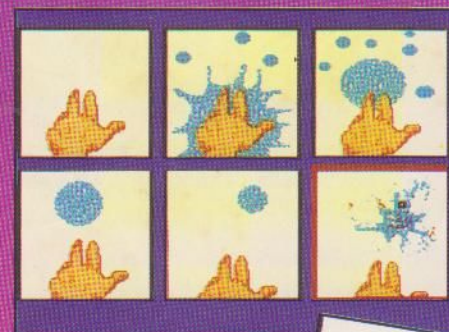
MÚSICAS
Escolha o fundo musical para o seu desenho. São três opções prontas.

CRIAÇÃO DE FIGURAS
Certos detalhes de um desenho são tão pequenos que não dá pra fazê-los na tela principal. Então, use esta função para desenhá-los separadamente e depois aplicá-los

VELOCIDADE DO MOUSE
São três opções. Aconselhamos os novatos a começar pela velocidade tartaruga.

FAÇA SUA MÚSICA
Você também pode criar sua própria trilha sonora. Na borda superior da tela estão todos os efeitos musicais que podem ser usados na composição.

LETRA
Use-a para colocar nomes e frases em seu desenho.

HORA DO CAFÉ
Esta função faz aparecer um divertido joguinho para a sua distração. Os americanos a chamam de Coffee-Break (parada para o café). É um lance muito engraçado de *Mario Paint*

Você escolhe quantos quadros de animação quiser: 4, 6 ou 9. Com o Path, você define o deslocamento que a figura vai fazer

Você também pode desenhar o elemento de sua animação do jeito que quiser!

Para criar uma figura, basta pintar os quadradinhos

Nesta brincadeira de mata-mosca, você não pode deixar os insetos crescerem na tela. Evite também que as bombas explodam

SAVE
Use-o para armazenar seu desenho na memória.

Exemplo do uso das funções rotação e duplicação de desenhos: prático, não?

MARIO
Esta função mostra uma coleção de figuras prontas que você pode colocar em seu desenho.

CACHORRO
Use-o para desfazer o último movimento ou traço de seu desenho.

Objetos, brinquedos, carinhas, bichos e muito mais na coleção de figuras prontas para o seu desenho

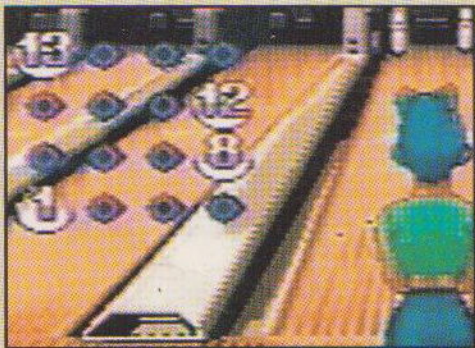
CÍRCULO
Desenha figuras geométricas perfeitas na tela. Oferece opções de definição e espessura do traço.

SETINHA
Mostra o menu seguinte: Opções.

SUPER BOWLING

Cheio de manhas e lances emocionantes, o boliche é um esporte perfeito para reunir a galera e passar momentos divertidos. Sem filas e intermináveis horas de espera para alugar uma pista, você e sua turma já podem praticar um bom boliche em casa. Super Bowling *é um jogo para até quatro participantes capaz de agradar os reis do strike ou da canaleta. Divirta-se!*

Quem vai ser o peru

O game oferece três modos para jogar. O Practice dispensa comentários: só pra treinar . No Turkey Bowl rola a competição. Turkey, em inglês, significa peru — gíria do ramo para o jogador menos experiente. Então você já sabe qual será o título do lanterninha no final de cada rodada... Em compensação, toda vez que detonar os pinos, seu jogador receberá uma latinha de cerveja (ou uma flor, se o personagem escolhido for mulher). Há ainda o Golf Mode, modalidade em que os pinos aparecem com uma arrumação diferente a cada jogada. É um bom teste para a sua pontaria.

O jogo mostra sempre a formação dos pinos à esquerda da tela. Esta informação é fundamental no Golf Mode

Opções

Começando pela bola, existem 10 tipos a sua escolha, indo do número 6 ao 16. Nesta escala, o que muda é o tamanho e peso das bolas. Quando mais leve, mais adequada ela é para jogadas de efeito . Por outro lado seu impacto contra os pinos é menor. Bolas pesadas explodem os pinos, mas não são boas para jogadas de efeito. Há ainda o tipo de pista: ela pode ser totalmente encerada, meio encerada ou sem cera. A cera (wax) deixa a bola deslizar mais solta e amacia a pista para jogadas de efeito.

Nem leve, nem pesada, a bola 10 é a mais indicada para principiantes

Como jogar

Primeiro, regule a posição da flechinha laranja (botões R e L) acima dos pinos pra indicar onde você quer acertar. Depois, coloque seu jogador no alinhamento correto (Direcional) seguindo as marquinhas na cabeceira da pista. Apertando o A, surge na tela uma barra para a definição do efeito. Aperte o A novamente e surgirá o medidor de força. Use o A para o arremesso.

Regras e pontuação

Cada jogador tem direito a dois arremessos por rodada. Se logo de cara ele der um strike (derrubar todos os pinos), não precisa jogar a segunda bola. Os pontos são marcados por pinos derrubados. Mas quando se consegue strikes ou spares (derrubar todos os pinos em duas jogadas), os pontos começam a acumular-se no marcador. Veja como a coisa funciona:

1. A primeira rodada deu spare, com nove pinos na primeira bola e um na segunda. Até o resultado da segunda rodada, os pontos não são somados.

O ombro do jogador deve ficar sobre a marquinha escolhida na cabeceira para direcionar o arremesso

Não é difícil fazer strike. Coloque todas a regulagens bem no meio e solte uma bola forte

Com a bola no meio do medidor de efeito, o arremesso sai reto. Quanto mais para os lados, maior a curva que ela fará

Quanto mais afastadas estiverem as barras brancas, maior será a força do arremesso.

SÍMBOLOS

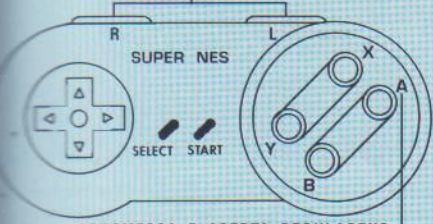
Strike

Spare

Nenhum

5 **Pinos derrubados na rodada**

.A segunda rodada deu strike. Aí você soma pontos (do strike) com os 10 do spare da imeira rodada, fechando-a em 20 pontos

.A terceira rodada deu 8 pinos na primei- bola e mais 1 na segunda. Somam-se es 9 pontos com os 10 do strike anteri- , o que dá 19. Com mais 20 da primeira dada, 39. Como a terceira rodada não nem strike, nem spare, você já pode mar os 9 pontos dela com os 39 da terior, o que soma 48. Parece difícil, as jogando dá pra entender numa boa

SUPER BOWLING / Technos

sporte	1 a 4 jogadores

RÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

MOVEM A FLECHA SOBRE OS PINOS

R L SUPER NES SELECT START X A Y B

ARREMESSA E ACERTA REGULAGENS

Como já dizia Telê Santana, o jogo é pelas pontas. Vá até a linha de fundo e cruze para a pequena área. Chute de primeira e corra para o abraço

HAT TRICK HERO

Mais um sucesso dos arcades que faz sua estréia no 16 bits da Nintendo. Tudo bem que o futebol não está tão na moda quanto o vôlei. Mas ainda é o esporte brasileiro por excelência. E este Hat Trick Hero *não decepciona.*

É o maior barato poder enfrentar algumas das maiores seleções do mundo em um minicampeonato. Você pode escolher entre seis feras (Brasil, Argentina, Alemanha, Inglaterra, Itália e Holanda) e dois azarões (Japão e Estados Unidos).

Pelé e Maradona

Você pode fazer altas jogadas, dignas de Pelé. Bicicletas, chutes no ângulo, carrinhos e muito mais. Para ter um bom desempenho, o lance é trocar passes rapidamente. Controlar o goleiro com segurança é meio caminho para a vitória pois ele também arma jogadas de ataque. Apertando Y ele dá um chutão pra frente. Para repor a bola com as mãos, aperte B. E fique de olho na parte superior da tela. É lá que você controla o posicionamento de seus jogadores e a tática do time.

O pênalti é fácil de defender. Espere o adversário chutar e pule logo em seguida para o canto escolhido. Converter a penalidade máxima é bem mais complicado. O lance é escolher um canto e chutar com muita vontade

Você não pode escolher o nível de dificuldade das partidas. Em compensação, pode treinar pênaltis, selecionar um dos sete tipos de música e definir o tempo de jogo (3, 4 ou 5 minutos).

Na tela de opções, coloque no PLAY GUIDE para descobrir como realizar jogadas mirabolantes. Os comandos básicos são: A- chute e B- passe

É uma pena não poder escolher todos os jogadores do seu time. Você escolhe apenas um entre quatro. Mas isso não estraga a sua diversão. Até o juiz, superbarrigudo,é muito engraçado. Compre refrigerante, faça pipoca e dispute a sua própria Copa .*Hat Trick Hero* é ideal para jogar com a moçada.

O cruzamento é mortal! Marque em cima e dê carrinhos para impedir que a bola chegue a área. Senão, um abraço

Chute da intermediária, um pouco à esquerda da marca de pênalti. É praticamente indefensável!

Muito cuidado com os laterais no seu campo de defesa. Uma pequena imprecisão e você entrega o ouro pro bandido. Uma boa solução é tentar atrasar a bola para o goleiro

HAT TRICK HERO/Taito

Esporte	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

SUPER NES

PRINCE OF PERSIA

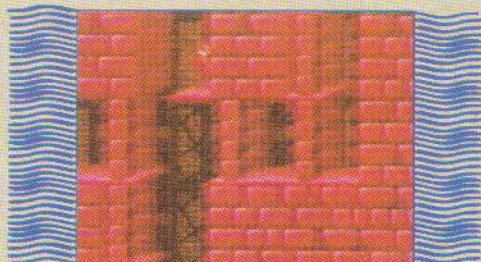
Se você está apanhando muito com este jogo radical, relaxe: o piloto Christian Zaharic batalhou passwords incríveis para você debulhar todas as fases com 15 potes de energia — o máximo possível.

FASE	PASSWORD	TEMPO
1	UUUUUUW	105
2	FSS3524	102
3	MNSUKIA	99
4	V2GEAMP	96
5	EGFSQYA	91
6	VOHMYRZ	87
7	EZZ3AHE	84
8	ZHVMIWU	80
9	MS1FWEQ	77
10	N3U2CZN	74
11	3ZO25Q6	71
12	FVUHCGN	66
13	EEFFYIJ	61
14	V1FLAKU	51
15	3ZHZYON	46
16	NVNNQ45	40
17	MEGG4LB	36
18	FEEMRLM	34
19	ENOOBNF	25
20	FFGEXTF	15

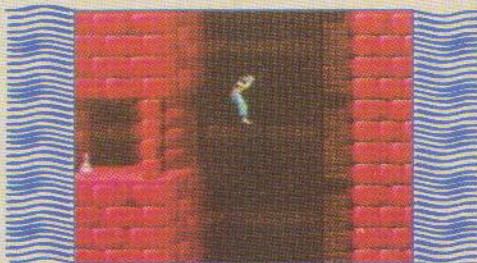
ATENÇÃO: *passwords para cartucho japonês.*

Fique ligado também na continuação de nossa matéria sobre o game, que traz os desafios da 11ª à 20ª fases. Colaboração do leitor Marcelo Antônio V. Carnevalle, de São Paulo.

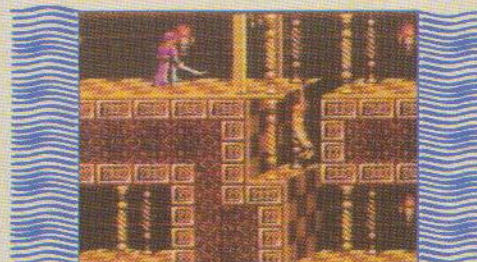
Fase 11

Nesta fase infernal, o cenário é vermelho e confunde um pouco .Logo no começo, você terá duas direções a seguir. Escolha ir por baixo, à direita.

Derrube a laje saliente (à direita), pulando com o A apertado para agarrar-se na borda. Isto abrirá um portão mais adiante

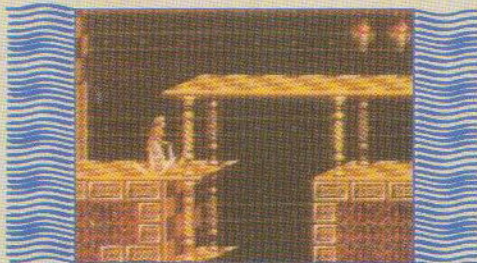
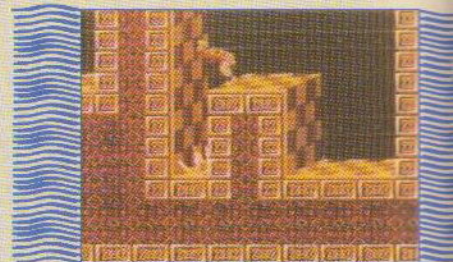
Fase 12

Você já percebeu que os guardas estão mais difíceis de enfrentar. Sempre que der, empurre-os para precipícios ou guilhotinas.

Quando você beber uma poção e ficar assim, azul, pode jogar-se num buraco: você cairá suavemente

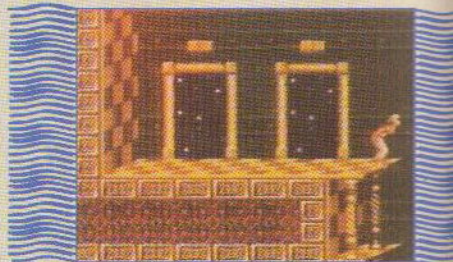
Fase 13

Esta fase tem muitos guardas depois do segundo portão : vá por baixo. E quando o Vizir aparecer e prendê-lo entre dois portões, fique frio: o ratinho de estimação da princesa virá salvá-lo.

Para derrotar esse guarda, você tem de subir o andar já preparado para a luta. Se o cara chegar muito perto, você dança

Fase 14

Esta fase traiçoeira tem uma poção que, se tomada, faz tudo virar de cabeça para baixo e ainda inverte os comandos. Se você cair nessa, há outra mais adiante que fará tudo voltar ao normal.

Para abrir esse portão é preciso ir até o final do piso acima, derrubando o mínimo de lajotas. Depois corra de volta e agarre-se na borda da lajota sobre os dois pilares. É difícil

Depois de beber a poção que havia no piso m baixo, nosso herói pode jogar-se contra a parede esquerda para sair deste buraco

Fase 15

A novidade aqui são os portais que tran portam você para outros locais do labirint Repare nos símbolos acima deles para n se perder. Nesta fase você vai reencontra alma do herói – ela se separou do corpo fase 5, lembra? O Vizir também reaparec desta vez para destruir uma ponte e atrap lhar seus planos novamente.

A fase não acabou, não. Pule a direita com pressionado que vem mais

Quando a alma partir para cima de você, guard espada pressionando ↓ e ela se juntará ao co

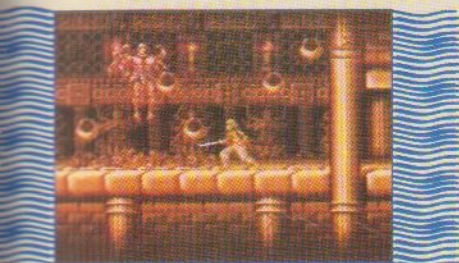
Só com corpo e alma juntos será possível atrav sar o abismo criado pelo Vizir. Como? Salta sobre a ponte invisível, à la Indiana Jones

Fase 16

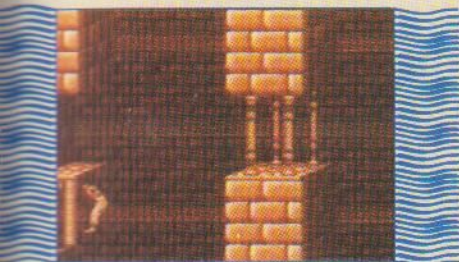
Haja braço para escalar este montão de ...ares e plataformas. Vá pela direita e ...ba sempre.

...final da fase, uma lutinha com o cavaleiro. Ele luta ...em, mas basta prensá-lo num canto e castigar

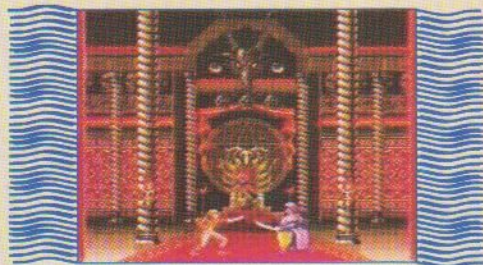
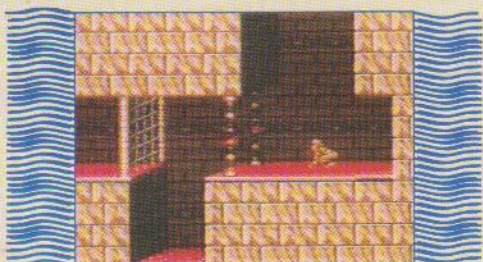
Fase 17

Ao cruzar o sinistro corredor desta fase, ...cape dos bastões que saem das paredes ...dando agachado e apertando ↙ . Mas o ...mando só funcionará se você estiver ...dando, heim?

...a figura: até parece primo do Dhalsin. Quando ...vier pulando pra cima de você, acerte-o com a ...pada. Difícil mesmo é fazer isso desviando das ...eiras que caem do teto

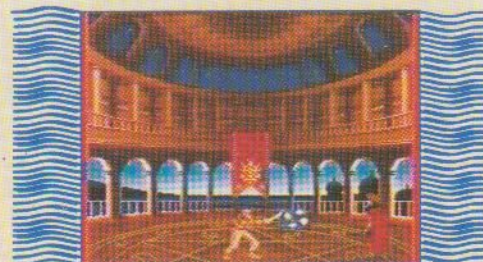
Fase 18

Respire fundo para fazer esta fase. Não ...se nas estrelinhas que enfeitam o chão, ...is elas são capazes de torrá-lo. Aqui tam...ém aparece um novo modelito de guilho...na louca para fatiar você.

...essa passagem é preciso correr no maior milhão ...não agarrar-se à lajota acima da porta, pois ela ...ai. Pendure-se no pé da porta

Fase 19

Tome fôlego outra vez. Esta é a fase mais ...rolada e complicada que você já viu. Fuce cada cantinho e derrube todas as lajotas que puder – muitas manterão portões abertos, poupando esforço.

Na sala do Vizir, todos os chefes já derrotados virão enfrentá-lo. O melhor é prensá-los num dos cantos e descer a espada

Depois de vencer os inimigos, você cai por um alçapão e fica apenas com um potinho de energia. Não vacile um instante, senão... fará tudo outra vez

Fase 20

O Vizir bem que tentou de tudo para barrar seu caminho, mas agora ele tem de enfrentá-lo . Primeiro, ele jogará mágicas para você levitar e explodir. Em seguida, vocês se enfrentarão.

Sua espada pode desviar as mágicas do Vizir. Fique sempre no meio, rebata a mágica e corra para espetá-lo

O Vizir é feroz na luta de espadas, não dá o menor descanso. Atraia-o para um dos cantos, troque de lugar com ele e tente prensá-lo. Quando isso acontecer, será o fim do vilão

SMART BALL

Pule pra frente - Quando a tela de apresentação aparecer e lhe pedir para digitar o Start, use a seqüência: ↑ , ↑ , ↓ , ↓ , ← , → , ← , → , B, A, Select e Start. Com isso, você já vai começar do nível 4-A.

RIVAL TURF

Trocando os nomes - Sabe aquele cara da escola que azarou sua mina? Pois você pode batizar um personagem de *Rival Turf* com o nome dele e acertar as contas. Para trocar os nomes dos personagens, você precisa jogar o game e obter um alto escore. Quando a tela para digitar seu nome aparecer, coloque a palavra CHRCONF. Com isso vai aparecer uma tela para fazer a festa e colocar os nomes que você bem entender nos personagens

MAGIC SWORD

Tela de opções secreta - Primeiro, você precisa conectar o joystick 2 e chamar alguém para lhe ajudar - a menos que você tenha três mãos. Em seguida, vá para a tela de opções com o joystick 1 e selecione a opção Exit, sem acioná-la. Aí, no joystick 2, mantenha pressionados os botões L+R+Start. Ainda segurando estes comandos, pegue o joystick 1 e pressione Start. Surgirá uma segunda tela de opções em que é possível selecionar fase e nível de vitalidade.

SUPER MARIO WORLD

Para achar o mundo Special, onde estão as 8 últimas fases secretas do jogo, você tem de abrir todas as fases vermelhas do Star World. Damos aqui os segredos das duas fases. Na próxima edição publicaremos as dicas dos estágios restantes

Star World 1 - Para apanhar a chave desta fase, você tem de colocar Mario sobre o segundo bloquinho da direita para a esquerda e fazê-lo quebrar o chão em linha reta. Mais para baixo, você encontrará a chave e a fechadura.

Star World 2 - Não saia direto pelo cano no final da fase. Continue avançando por baixo e você achará a chave.

DARKWING DUCK

1992 vai ficar na história como o ano da Capcom. Depois do mega sucesso de Street Fighter 2, a gigante japonesa resolveu animar os fanáticos pelo bom e velho Nintendo e lançou Darkwing Duck.

Neste game você é um Super Pato e tem como missão salvar uma cidade dos ataques criminosos de uma gangue barra pesada. Há várias áreas infestadas por bandidos e você precisa escolher por onde começar a limpeza.

Criatividade e Diversão

Darkwing Duck é um game muito legal. Gráficos criativos com definição impressionante para um console de 8 bits. E com um montão de inimigos cabeludos e manhas para passar pelas fases. Nem mesmo o som faz feio: a música é variada e não cansa.

Tantas qualidades tornam *Darkwing Duck* um game imperdível para quem curte jogos de ação com um forte sabor de aventura. Você não precisa apenas acabar com os estranhos inimigos. O Super Pato protetor dos fracos e dos oprimidos passa por caminhos de difícil acesso. Ou seja: se você não tiver bom controle do joystick, dança legal. Encare Darkwing Duck sem medo: é diversão garantida.

Coloque o Direcional para baixo e aperte A para ficar pendurado entre uma plataforma superior e outra inferior. Apertando o Direcional mais uma vez o pato cai e completa a descida

Logo no começo do jogo você tem 3 opções: lutar na ponte fora da cidade, na torre do centro ou na rede de esgotos. Vá para a ponte em primeiro lugar. É mais fácil

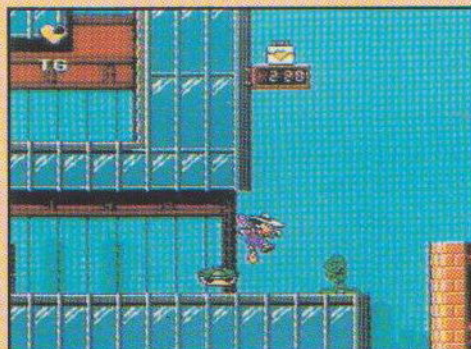
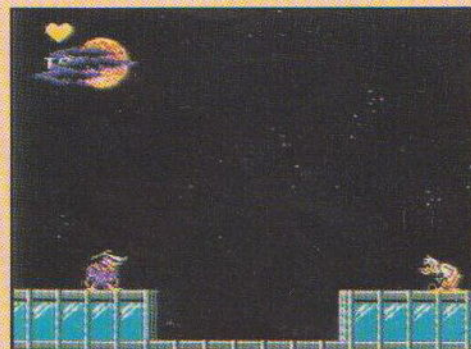
Darkwing Duck é um pato que gosta de subir em tudo. Às vezes é mais fácil dar uma de alpinista e de vez em quando não há outro jeito. Portanto, fique craque nos controles!

Ponte

A construção está interrompida por causa dos bandidões. Arme-se de coragem e determinação para derrotá-los e salvar a ponte.

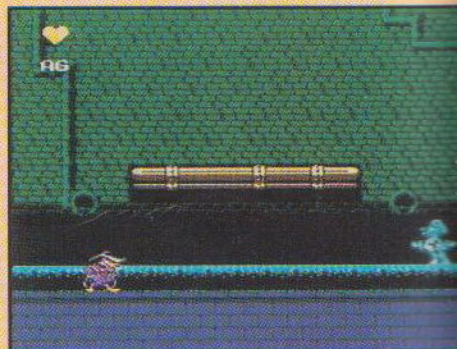
O chefão é um palhaço meio bobo. Mas seu ajudante é fogo: não pára de jogar bananas em cima de você. Corra atrás do palhaço e fuja das cascas de banana

Torre

Uma tela vertical muito louca, com direito a vários inimigos no meio do caminho. Para dar um clima romântico, a lua marca presença.

Essa tartaruga maluca aparece várias vezes durante o jogo. Pule quando ela jogar o casco em cima de você e atire logo em seguida. Ela só fica vulnerável quando está sem o casco protetor

Duckwolf é o temido chefão desta área. Ele é forte e joga uma grande caixa em cima de você. Atire quando a lua estiver coberta. Caso contrário ele não será atingido e você será uma presa fácil...

Rede de esgotos

O submundo da cidade se encontra n esgoto. Tudo é muito escuro, os caminh são estreitos e os inimigos não dão sosseg Ou seja: um cenário quase perfeito.

Logo no início da tela aparece um jacaré. Acabe co ele e aguarde. Outros jacarés virão. E com ele energia, pontos e vidas extras. Não avance muito!

Uma terrível criatura dos esgotos. Seu ajuda joga objetos que parecem peixes nojentos. Ele fica vulnerável quando emerge à superfície. A rápido. Não fique parado no lugar!

Cais do porto

Os depósitos do cais estão sendo roub dos. Isto é uma missão para o Super Pa senhor Darkwing Duck.

O quê? A Lâmpada de Aladin em plena Patolând Acredite se quiser, mas acerte a lâmpada qua o gênio aparecer. É o seu momento vulneráve

BATTLE CHESS

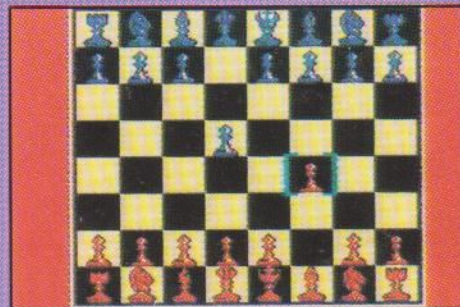
O xadrez é um dos jogos mais difundidos do mundo. De origem oriental, é praticado nos quatro cantos do planeta. Os últimos grandes mestres são os ex-soviéticos Karpov e Kasparov. No Brasil, seu mais famoso praticante é Mequinho, hoje afastado dos tabuleiros. O xadrez realmente funde a cuca. Isso talvez explique o fato de muitos mestres terem ficado loucos...

Os games de xadrez têm várias versões para computador. Battle Chess não é exceção. Foi feito em 88 para PC e agora debuta no Nintendo de 8 bits. Não é um jogo convencional. A disputa pelos lances é uma verdadeira guerra (daí o battle do título original, que quer dizer batalha).

Questão de gosto

Os amantes do xadrez são numerosos. Mas há gente que não suporta. É uma questão de gosto. O inegável é que o xadrez é um jogo fascinante. Só que poucas pessoas têm paciência para encará-lo de frente. Tente uma partida!

Battle Chess é um game para quem já joga xadrez ou tem vontade de aprender. Com duas opções. No tabuleiro tridimensional a batalha é entre as peças, com os personagens agindo: cavalos trotando, rainhas andando etc. Ou visão normal de um tabuleiro comum. Se você estiver mais interessado na parte visual, jogue em 3D. Mas se você é um aspirante a Kasparov, jogue com o tabuleiro plano. É menos confuso e não tira a concentração na partida.

Quem foi que disse que xadrez não é um jogo violento? Em Battle Chess o pau come solto. Prepare sua guarda

A visualização do tabuleiro em 2D é bem melhor. Crie sua tática e...xeque mate!

MOVIMENTO DAS PEÇAS

Se você não sabe jogar ou só precisa relembrar os movimentos das peças, aqui vai uma colher de chá

PEÃO	Só anda para a frente, uma casa de cada vez. Pode andar duas casas, mas só na saída
BISPO	anda na diagonal quantas casas quiser. Bispo preto na casa preta, bispo branco na casa branca
CAVALO	é a única peça que "pula" as outras. O cavalo anda em L em qualquer direção. Ex.: duas pra frente e uma pra esquerda.
TORRE	anda na horizontal e na vertical, sempre em linha reta
DAMA	Anda quantas casas quiser, em qualquer direção. Só não pula peças, como o cavalo
REI	anda para todos os lados, mas apenas uma casa por vez

BATTLE CHESS/Data East

Jogo — 1 jogador

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

Há diferentes níveis de dificuldade no game. Não tente o nível 5 logo de cara. Será um jogo longo e frustrante. Vá com calma!

AMERICAN GLADIATORS

Seleção de fases - Aqui vão algumas passwords para você acessar fases nesse game

FASE 2: ABAAAABB
FASE 3: ABBABAAA
FASE 4: ABAABBBB

SMASH T.V.

Seleção de fases - Na tela de abertura, pegue o joystick 2 e segure o Direcional para baixo e o botão B. Continue segurando e aperte Start no joystick 1. Escolha 1 jogador e 1 controle na tela de seleção. Pronto. Agora é só escolher a fase em que quer jogar

BUCKY O'HARE

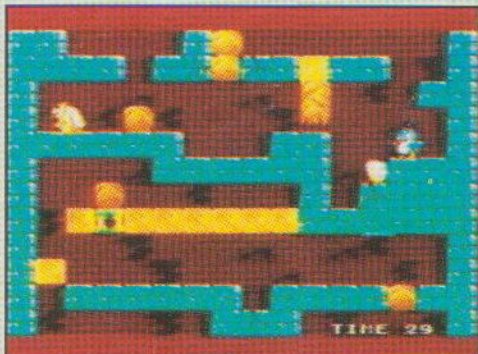
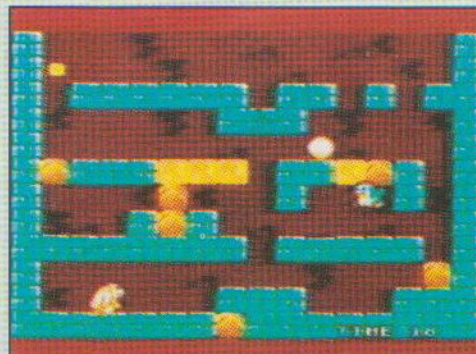
Seleção de fases - Anote essas passwords para ir direto para a fase que desejar

Deadeye Duck:	67KIJ
Willy:	M7Lak
Blinky:	M7KZ3
Final Stage:	MPW2L
Final Stage 2:	MPL65

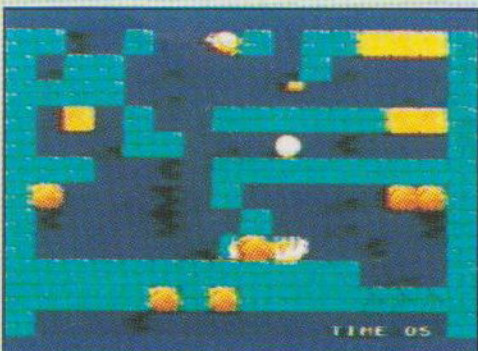
PENGUIN LAND

Boa opção para quem curte jogos de estratégia, do tipo que tem telas bananosas para resolver. Comandando um simpático pingüim, sua missão é resgatar os ovos da espécie que foram levados a um planeta distante. Mas para conduzi-los em segurança à nave da Expedição Pingüim, é preciso atravessar salas cheias de obstáculos. Qualquer movimento mal planejado e ploft! Os ovos se espatifam.

Bom de bico

As telas do game são verticais e você as atravessa de cima para baixo. A mancada é quebrar os tijolinhos azuis com bicadas, abrindo espaços para passar o ovo. Fique ligado numa barrinha branca que pisca no vídeo, indicando o limite máximo para onde o ovo pode cair. Se ele ultrapassar esta marca, quebra-se. Já os bloquinhos amarelos são inquebráveis. E há ainda os do tipo estica-e-encolhe, também amarelos. Eles só sustentam o ovo quando estiverem grandes, e você tem de calcular muito bem o momento da queda.

Alguns tijolos azuis ficam apenas rachados com as bicadas. Só o peso do ovo pode quebrá-los de vez

Cuidado com os blocos em forma de pedra: quando tocados, eles caem

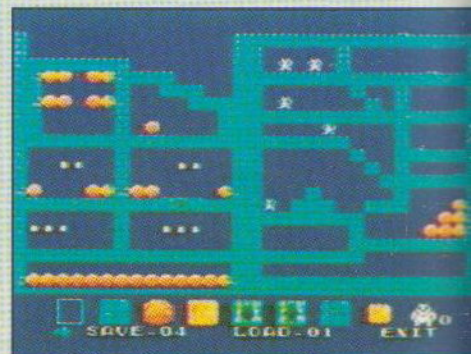
Inimigos do ovo

Enquanto o pingüim trabalha arduamente para desbravar caminhos na tela, o ovo não está livre de alguns perigos. Um pássaro pode aparecer e, em pleno vôo, soltar uma pedra bem em cima de seu protegido. Manja os ursos brancos que ficam andando de um lado para outro? Deixe os ovos perto destes bichos e eles serão devorados. Aliás, os ursos também atacam o pingüim.

Para livrar-se do urso, faça a pedra cair na cabeça dele. Ou então prenda o bicho entre a pedra e a parede

Sem correria

Este é o tipo do jogo em que um movimento em falso pode colocar você numa situação sem saída. Planeje muito bem sua jogada, e não se importe com a contagem do tempo: ela só vale para acrescentar bônus a sua pontuação. Se o tempo chegar a zero, nada de mal acontecerá.

Faça sua tela

Penguin Land tem bateria interna e u[m] Edit Mode para você bolar sua própria tel[a]. Neste modo de edição, use o botão 2 pa[ra] selecionar os elementos da fase e o 1 pa[ra] colocá-los no lugar desejado. Depois d[e] pronta, sua tela pode ser gravada na memó[ria] do cartucho, que tem uma bateria inte[r]na. Chame um amigo para apostar quem fa[z] a tela mais cabeluda. É uma maneira dife[rente] e divertida de jogar este game.

Para repetir o elemento escolhido várias vezes n[a] tela, segure o botão 1 e movimente o Direciona[l]

PENGUIN LAND/Sega			
Estratégia	30 fases		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃ[O]

CONSELHOS PARA PINGÜINS DE PRIMEIRA VIAGEM

Alguns tijolinhos azuis têm pontos.

O ovo determina o limite de movimentação da tela. Para ver o que há mais embaixo, você deve empurrar o ovo para baixo.

Deixe o ovo num lugar seguro. Faça tudo o que tem de fazer e só depois vá buscá-lo.

Você pode movimentar o ovo se estiver numa plataforma mais baixa e ao lado dele. Dê um pulinho e você o tocará com a cabeça.

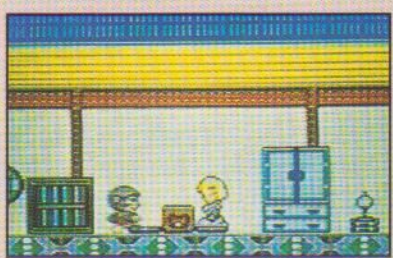
Os blocos com as figuras de ovo e pingüim são passagens livres. O ovo cai direto, mas para o pingüim passar é preciso apertar o botão 2

Cuidado para não deixar o ovo preso num buraco. Se tentar passar por cima do ovo, ele quebrará.

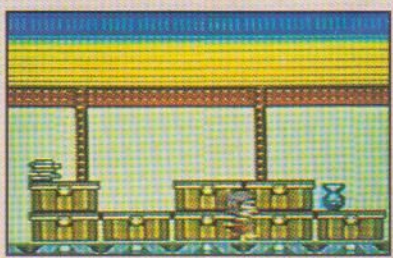
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Você já sacou qual é a deste jogo? Se ainda restam dúvidas, dê uma olhada nestas dicas. Relembrando, o objetivo de Alex é encontrar o High Tech World, um lugar cheio de arcades. Para chegar lá, ele tem de juntar as oito partes do mapa de High Tech World. Aqui vão as cinco primeiras partes. Na próxima edição, você vai saber onde estão as três restantes.

Password – Para começar o jogo fora de casa, já na floresta, use a password KepYsOpLRZ.

Primeiro pedaço - Está com os pais de Alex, no quinto andar. Primeiro eles lhe darão um mapa falso; saia da sala, volte logo em seguida e pegue o verdadeiro. É preciso jogar o maior papo para os velhos soltarem o mapa.

Segundo pedaço - Você o ganhará se acertar os testes da professora Mary, no terceiro andar. As respostas, pela ordem, são: Tokyo, Vicel, 450, Athens, 5050, 206, 50, Lira, Mozart e 5.

Terceiro pedaço - James, do quarto andar, tem o terceiro pedaço de mapa – mas ele está todo queimado. Não o pegue e vá para o primeiro andar, onde você deve ligar para Rockwell no número 1234321. Depois você ainda tem de entrar e sair seis vezes na primeira porta depois do relógio, até que o Rockwell saia e lhe entregue o restaurador de papéis. Só então volte ao James e pegue o terceiro pedaço.

Quarto pedaço - Este é fácil. Vá até a cozinha do primeiro andar e apanhe o pano no caldeirão de água, à direita. Depois, vá para a esquerda. Ao lado da mesa, no chão, há uma lata de lixo roxa onde você achará a outra parte do mapa.

Quinto pedaço - Vá para o terceiro andar e suba a escada da esquerda. Próximo ao vaso azul existe uma pequena escada: pegue-a. Volte ao terceiro andar, faça o Alex subir até o relógio e pegue o pedaço de mapa que lá se encontra.

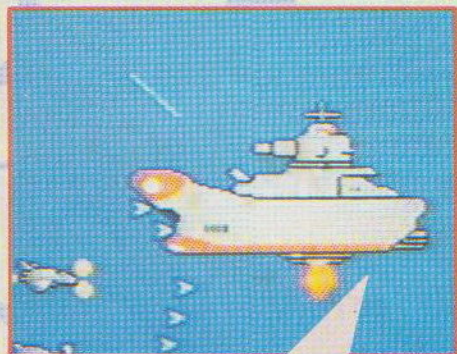
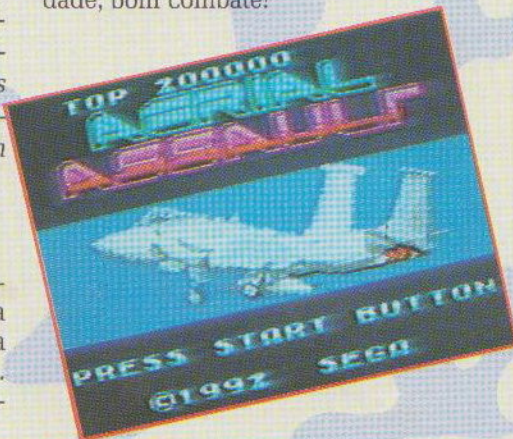
AERIAL ASSAULT

Ano 2015. Depois de ficar muito tempo armazenando armas de guerra, a NAC finalmente atacou as maiores nações do mundo. E venceu facilmente. A ONU foi acionada mas já era tarde demais. A NAC reinava soberana instaurando o terror.

Quando tudo parecia perdido, rebeldes das divisões inferiores da NAC chegaram com a solução. A corrupção dos líderes da organização chegou a um ponto tão crítico que os rebeldes decidiram trazer a paz de volta ao mundo.

Liberdade

Os revoltosos denominaram seu grupo de *Liberdade*. E começaram a atacar a própria NAC. Sua missão é lutar contra a organização no papel do grupo rebelde. Você terá de destruir seus equipamentos, livrar-se de seus constantes ataques e eliminar suas armas mais poderosas.

Sua tarefa não é fácil. Nas quatro fases do game, os inimigos pipocam na tela. E é sempre bom lembrar que a NAC não tem pena de ninguém. Destruir tudo e todos é o lema deles. Em nome da liberdade, bom combate!

FASE 1 - ADELAIDE

FIQUE NO CANTO EQUERDO DA TELA, LÁ EMBAIXO, ATIRANDO SEMPRE.ASSIM NADA O ATINGIRÁ!

AERIAL ASSAULT/Sega	
Ação	1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

VOCÊ NÃO TEM SOSSEGO DURANTE AS QUATRO FASES DE AERIAL ASSAULT. SEJA RÁPIDO E CONCENTRE-SE EM SUA DEFESA ANTES DE ELIMINAR OS INIMIGOS

PROCURE UM BOM LUGAR PARA SE PROTEGER DOS TIROS INIMIGOS. DAÍ É SÓ COMEÇAR A ATIRAR FEITO LOUCO PARA ACABAR COM A NAC

APROVEITE PARA JOGAR AERIAL ASSAULT COM UM AMIGO. É DIVERSÃO EM DOBRO!

SPACE HARRIER

Seleção de estágios - Use estas passwords espertas para acessar os seguintes estágios do jogo:

Estágio 2 - EAGF
Estágio 3 - CHFA
Estágio 5 - DGBC
Estágio 6 - HBGA
Estágio 7 - FBHE
Estágio 9 - BFCH
Estágio 10 - HGDA
Estágio 11 - AGEC

DRAGON CRYSTAL

Jogo turbinado - Com este truque, você pode acelerar a velocidade do jogo: logo no começo do nível 1, mantenha o Start pressionado e o game começará a mover-se mais depressa

FANTASY ZONE

Tela de opções- Para descolar uma configuração esperta nesse game, vá até a tela de abertura e digite ↑, →, ↓, ←, 1, 2, 1, 2 e Start. Com isso você pode mudar o modo, a grana, o estágio e o teste de som. Para se tornar invencível, selecione Mode e aperte ←, 1 e 2 ao mesmo tempo. Que venham os inimigos!

LOONEY TUNES

Quem é que não curte os hilários desenhos da Warner Brothers com a turma do Pernalonga? Gaguinho, Patolino, Papa-Léguas, Diabo da Tasmânia e companhia limitada vão aprontar das suas neste novo game de ação com sete estágios. O jogo será lançado em novembro, nos States, mas já está pintando como um sucesso. O gênero é ação, e os estágios bem ferradinhos.

Troca de personagem

Em cada fase, o jogador usa um dos personagens. Patolino é o astro do primeiro estágio, South Seas. Ele usa um disco frisbee como arma, e tem também um salto poderoso. O lance é jogar o disco de modo que ele o atinja quando estiver voltando para Patolino. O gaguinho Hortelino, quem diria, pilota um aviãozinho atrás de itens variados. E um dos estágios mais legais é o do Papa-Léguas, que consegue ser ainda mais rápido que o Diabo da Tasmânia. E, fãs de Pernalonga, não desanimem: as honras do último estágio estão reservadas pra ele.

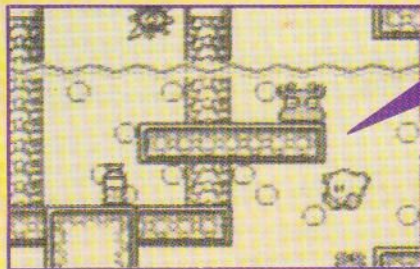
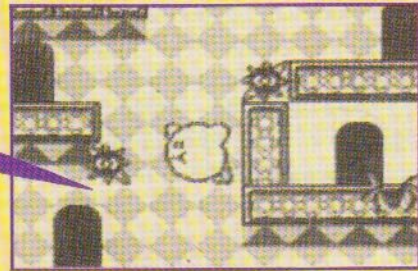
O jogo requer muita habilidade. Pegar essa vida extra sem tocar as minas é um desafio e tanto

Quando o botão B é pressionado no estágio do Papa-Léguas, ele faz o seu famoso beep-beep

LOONEY TUNES/Sunsoft	
Ação	1 jogador
1 mega	

KIRBY'S DREAM LAND

Dream Land é uma terra estranha, mas feliz. Seus habitantes são seres redondinhos, que conseguem alimento coletando as estrelas brilhantes do reino. Tudo vai bem até que um glutão chamado Dedede invade Dream Land e começa a devorar as estrelas! Entra em cena o herói Kirby, capaz de inalar os inimigos e cuspi-los de volta, jogando-os uns em cima dos outros.

Colocando-se o ↑, Kirby enche o corpo de ar e começa a flutuar, driblando inimigos e obstáculos

Quando se aperta o B, ele sopra violentamente e afasta quase tudo o que está em sua frente

Lidando com os inimigos

Há duas maneiras de se livrar dos inimigos. Uma é engolir e em seguida cuspi-los, usando para isso o botão B. Kirby também pode despencar sobre eles. Quando estiver flutuando, basta soltar o ar e aterrissar bem na cabeça de seus adversários sem nenhuma perda em seus seis bloquinhos de energia.

PIRULITO
Invencibilidade

MICROFONE
Faz os inimigos desaparecerem

WARP STAR
Faz pular para o próximo estágio

POTE DE ENERGIA
Recarrega inteiramente o power. O potinho pequeno recarrega apenas duas barrinhas do medidor

Nos estágios de scroll vertical e horizontal, Kirby salta plataformas, flutua e até nada. Nestas fases pode-se encontrar vários tipos de itens, que facilitam muito a jornada. Fique ligado nas funções de alguns deles.

KIRBY'S DREAM LAND Hal Laboratory	
Ação/Aventura	1 jogador

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Q-BERT

Assista ao filme - Sabia que este jogo tem uma seqüência animada oculta, como se fosse um filminho? Para fazê-lo passar, use esta seqüência na tela de apresentação: →, ↑, B, A, ↓, B, ↓, ↑ e B. A tela Q-Bert - The Movie aparecerá em seguida.

PRINCE OF PERSIA

Seleção de fases - Não é só a versão do Super NES que merece passwords campeãs. Você que está malhando este jogo no portátil também vai ganhar senhas pra ir direto ao que interessa. Anote:

FASE 2 - 06769075
FASE 3 - 24693065
FASE 4 - 99116015
FASE 5 - 53004005
FASE 6 - 46308135
FASE 7 - 65903195
FASE 8 - 13807185
FASE 9 - 25432654
FASE 10 - 92731644
FASE 11 - 80637674
FASE 12 - 56135664

GP UNLIMITED

Produzido pela mesma equipe do Test Drive 3: The Passion, este game diferencia-se pela quantidade de opções que oferece. Os ajustes do carro, os elementos de montagem de pistas, a variação do clima das corridas, tudo isso está mais completo. Agora, diferente mesmo é a dirigibilidade dos carros, que nesta versão são todos de Fórmula 1 — é muito mais difícil dirigir estas máquinas do que os veículos da série Test Drive. Pra complicar um pouco, os efeitos sonoros não são nem muito bons nem muito precisos: não se fie muito neles pra perceber quando você está rodando, derrapando etc.

As imagens da pista em movimento não dão a sensação total da velocidade. Consulte o velocímetro para não se confundir.

Carros

As máquinas a sua escolha são a Williams – a melhor em potência e aceleração final — seguida pela MacLaren, Ferrari, Benetton e Tyrrell. Como você pode mexer e tudo, de repente uma Tyrrell compete bem com uma Williams em pistas de baixa velocidade. Os carros vêm com configuração original, que você ajusta nos itens: altura, freios, raio de direção, aerofólios, pneus e marchas.

Para corridas com chuva, use um freio mais leve (soft). Em tempo bom, é melhor usar freios mais duros (hard)

Além das opções de tipos de corrida, você tem a Architet para montar sua própria pista de prova

WILLIAMS: CONFIGURAÇÃO PARA INICIANTES EM PISTA SECA
Altura do carro (view): Very Low
Freios: (brakes): Hard
Raio de direção (radius stearing): Very Slow
Aerofólio (wingfs): High Drag
Pneus (tires): Soft Slicks
Câmbio (gear): deixar a 3ª e a 4ª marchas mais fortes

TEMPO	Você pode ter tempo bom, chuvoso ou instável nas corridas. Nos modos Practice e em corridas simples, você pode controlá-lo. No World Championship, esta variação é aleatória.
FAÇA O SEU CAMPEONATO	GP Unlimited permite que você monte seu campeonato com as pistas que quiser, na ordem que quiser, o número de carros das provas e o número de voltas.
PILOTO AUTOMÁTICO	Se no começo você se sentir como o piloto que tirou carta pelo telefone, use o sistema Lane Control. O computador faz as curvas e você só acelera.
DETALHES	Os cenários têm níveis de detalhes: low (baixo) medium (médio) e high (alto). Quanto mais alto o nível, mais elementos têm os cenários. Ou seja, mais coisas pra você bater.

Na Segunda Guerra Mund
al, um agente americano e
piona uma base de oper
ções militares alemã. Desc
berto e preso no temív
castelo de Wolfenstein, e
não fica aguardando pa
sivamente sua execução. U
dia, quando o guarda da pr
são vai levar sua comida
espião consegue dominá-lo
foge com uma faca e um r
vólver. Assim começa a ave
tura do Capitão Willia
Blazkowicz no Castelo d
Wolfenstein, game de açã
com uma pitada de RPG.

Armas

Ao iniciar sua aventura, você s
uma faca e uma pistola. Arranje mu
para a pistola eliminando os gu
Seu arsenal inclui também metral
ras: elas podem ser encontradas en
sagens secretas ou junto com os gu
azuis. Há ainda umas poucas sup
tralhadoras escondidas no castelo
arma é a única capaz de eliminar o
mo chefe, no nono andar.

COMANDO
SETA - Direcionam movimentos
BARRA DE ESPAÇO - Abre passag secretas e portas
CONTROL - Para atirar
ALT + DIRECIONAL - Use e comandos para andar de lado

CASTLE OF WOLFENSTEIN
ID Software Production
Ação/Aventura
1 jogador
Placas A
Soundbl
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVE

PC

idimensional

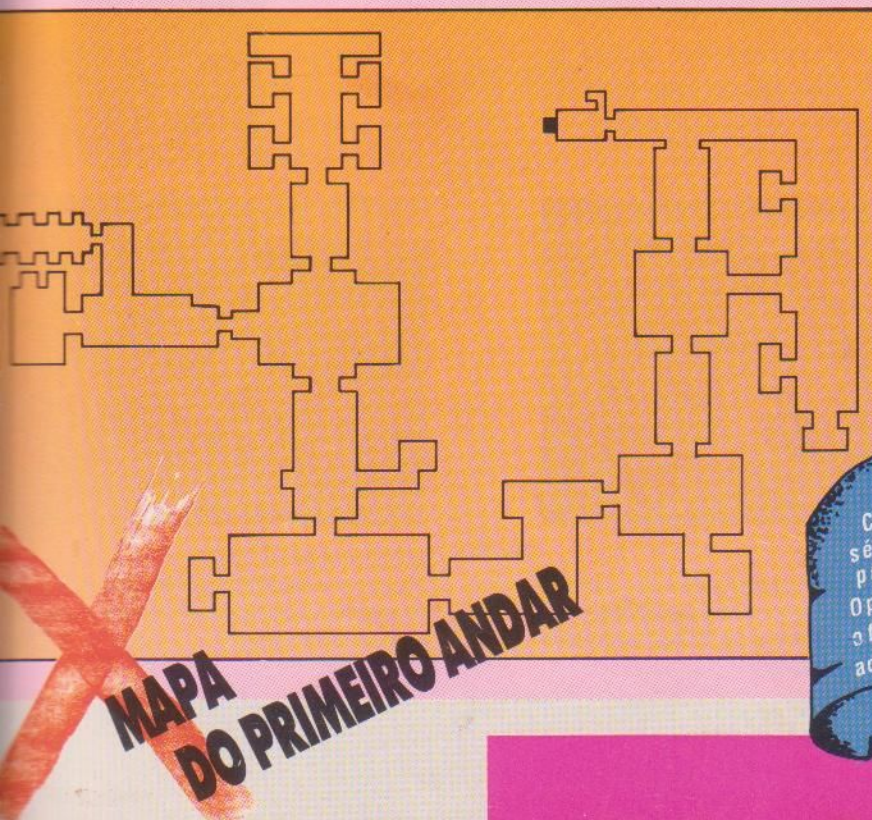
ângulo de visão do jogador é o mesmo personagem — característica típica RPGs. Seu objetivo é fugir do castexplorando seus nove andares em a de armas, munição, itens de enere vidas extras. Algumas armas e muo podem ser adquiridas com os inúos guardas que você enfrenta nas do castelo. Os demais itens estão esdidos em passagens secretas. Para alas, você precisa empurrar as paredes ndo a barra de espaço.

Fique ligado nas paredes com quadros ou bandeiras. Geralmente, estes enfeites escondem passagens secretas

ergia

xistem duas maneiras de verificar o nívde energia do seu personagem. Uma porcentagem de Health (saúde), e a a é a própria cara do capitão. Conforvai levando chumbo, os olhos ficam hados, o nariz começa a sangrar, sura arranhões etc. Há quatro tipos de para a recuperação de energia: coa, estojo de pronto-socorro, comida achorro (argh!!!) e sangue. O sangue é pra transfusão, não: num acesso de pirismo, o capitão bebe-o mesmo.

No final de cada estágio, o jogo revela a porcentagem de salas secretas (Secret Ratio) que você encontrou. Não descanse antes de fazer 100%

Cuidado ao atravessar portas: pode haver um guarda ali perto. Dê um tiro para chamar a atenção

Neste emocionante capítulo da história, você vai saber como pegar outro pedaço do mapa — o que está na casa da governadora Elaine Marley. Lembra o convite que ensinamos você a pegar na roleta (edição 16)? Pegue-o e veja o que fazer:

FANTASIA — Apresente o convite na loja de fantasias na ilha Boot. Mas você não poderá escolher um traje.

FESTA — Logo ao entrar, você vai enxergar o mapa dando sopa num quadro da sala. Depois de pegá-lo, você será impedido de sair da casa pelo cachorro e levado à presença da governadora. Rola um papo romântico com a moça e, conversa vai, conversa vem, ela joga o mapa pela janela. Seu precioso documento acaba caindo num precipício. Você vai precisar de uma vara de pesca para pegá-lo. Mas, antes disso, visite a cozinha da casa da governadora e pegue o peixe que lá encontrar.

PESCADOR — Logo no pier de Phatt Island há um pescador. Aposte com ele que é capaz de pegar um peixe maior. O pescador topa.

PEGANDO O MAPA — Você vai com a vara de pesca ao precipício, crente que conseguirá pescar o mapa e, quando está quase conseguindo... passa uma ave e rouba-o de você. Ela pousa na copa de uma árvore, obrigando-o a subir lá. Mas, pra subir, é o maior trampo.

ÁRVORE — Você vai precisar de um pedaço de pau para improvisar uma escada em torno da árvore. Volte à casa da governadora e você achará um remo sobre a cama dela. Ao usá-lo como poleiro para escalar a árvore, você vai ter uma surpresa desagradável. Mas nem tudo estará perdido. Esta vamos deixar pra você resolver, OK?

CACHORRO — Não se esqueça de levar o cachorro da governadora — isso mesmo, aquele pentelho — com você. É que no ninho da árvore existem vários outros pedaços de mapa, e o cachorro é o único capaz de farejar o que lhe interessa. Que odisséia, hein?

CONTINUAÇÃO

Castle of Wolfenstein é apenas o primeiro episódio de uma série de aventuras do Capitão Blazkowicz. Se você curtiu o primeiro, fique ligado nos demais capítulos da história: Operação Einsenfaust, Die Fuher Die, A Dark Secret, Trail of the Madman e Confrontation. Todos podem ser adquiridos separadamente.

CHAMPION EDITION

O já famoso Street Fighter 2 e meio está deixando a moçada maluca. Na verdade deveria se chamar S.F. 10! O arcade está detonante: os personagens estão mais fortes e mais hábeis. E o mais legal para quem se amarra num desafio: a máquina está muito mais difícil! Na edição passada demos uma geral nos golpes mais chocantes dos quatro chefes. Agora que você já sabe como arrasar com Vega e companhia, dê uma checada no que mudou em cada personagem. E descubra como fazer os golpes mais poderosos. ROUND ONE! FIGHT!

RYU

A novidade deste personagem é que agora ele está bem mais forte. Sua giratória derruba qualquer um na primeira. O golpe Dragon Punch e a magia estão mais poderosos. O personagem ficou ainda mais detonante que antes.

GIRATÓRIA
Dê uma meia-lua para trás e aperte o botão de chute. Com o chute forte, a giratória percorre a tela inteira

KEN

Na versão Champion Edition, Ken deixa de ser igualzinho a Ryu e passa a ter personalidade própria. Sua giratória ficou mais rápida, acertando até cinco golpes numa só vez. O Dragon Punch está mais longo. Confira.

DRAGON PUNCH
Coloque o direcional para o lado em que o personagem estiver olhando, faça a meia-lua até a diagonal inferior e volte, pressionando em seguida um dos botões de soco.

BLANKA

O lutador brasileiro está mais rápido ainda. E a sua cambalhota menos vulnerável. Antes, ao ser atingido pela magia de Ryu ou Ken, Blanka perdia um monte de energia. Agora só perde um pouco. Suas mordidas estão mais rápidas e os choques insuperáveis.

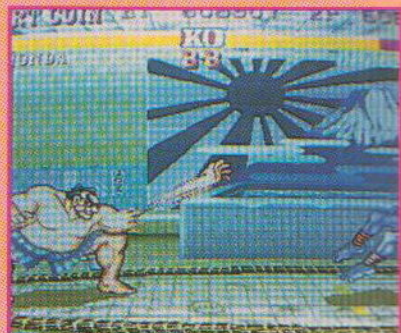
CHOQUE CHOCANTE
Veja o esqueleto de seus inimigos! Aperte o botão de soco forte várias vezes. É um detono total!

GUILE

Guile continua rápido e ainda por cima ganhou um golpe extra: uma superjoelhada bem na cara do adversário. Sua magia está mais forte. Mas a maior surpresa é o golpe do facão: ele agora tem dois facões para desespero dos outros lutadores. SONIC BOOM!

FACÃO DUPLO
Coloque o Direcional para baixo por mais ou menos 2 segundos e logo em seguida ponha para cima. Dois facões, uma potência avassaladora!

HONDA

Lembra daquela mãozinha super-rápida que assustava todo mundo? Pois é, antes ela só podia ser usada com soco fraco e médio. Agora, ela vale também com o soco forte e você pode andar ao dar os golpes. E o torpedo também está mais potente: derruba o infeliz que estiver na frente.

MÃOZINHA DETONANTE
Massacre o botão de soco forte, apertando-o várias vezes. E vá com tudo para cima de seus adversários

CHUN LI

A simpática Chun Li foi quem mais mudou. Sua habilidade permite dar balões rápidos e potentes. O famoso CYCLONE KICK está mais forte e mais rápido. Os chutes seguidos também. E quem pensa que ela parou por aí, se enganou. Sua joelhada na nuca é imbatível!

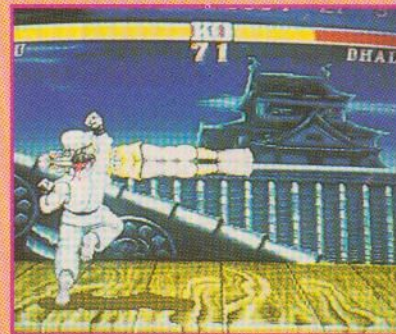
JOELHADA NA NUCA
Aperte o botão de chute forte uma vez com o Direcional voltado para o adversário. É demais. Mas só pode ser usada quando Chun Li estiver bem perto do alvo

ZANGIEF

Na primeira versão para arcades, Zangief tinha dois golpes característicos: a girada dos braços e o pilão triplo. Ambos foram melhorados: agora dá para girar os braços e andar ao mesmo tempo. E o pilão triplo pode ser acionado de uma distância maior. Deeeeemais!

GIRADA FURACÃO
Aperte os 3 botões de soco ao mesmo tempo e ande em direção ao seu inimigo. Esse golpe faz lembrar um furacão!

DHALSIM

O indiano era meio lerdo, não é? Pois bem, não é mais. O famoso parafuso está mais rápido e você ainda pode controlá-lo melhor, pois não precisa tomar tanto impulso quanto antes. A magia continua igual. Ao dar um croque (soco rápido na cabeça), ele grita: UGA!

PARAFUSO
Agora você pode girar mais rápido. Coloque o Direcional para baixo e aperte o botão de soco para ir de cabeça. Com o chute, o parafuso é feito com os seus pés

VENDO

▶ Vendo ou troco um Master System com quatro cartuchos por um Game Gear em bom estado de conservação. Interessados tratar com Bruno Carlos dos Santos, tel. (011) 958-3095.

▶ Vendo um Hi-Top Game com seis cartuchos e um adaptador, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Fábio J. Barros Corral, tel. (011) 949-6614.

▶ Vendo um Nintendo americano com dois meses de uso, em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Tarciso Jamesson Vasconcelos Jr., tel. (082) 223-2451.

▶ Vendo dois cartuchos e um joystick do Master System, mais Atari 2600 com 13 cartuchos e um controle Dynacon, tudo em bom estado. Interessados tratar com Fernando Higino Athayde Del Col, tel. (011) 401-1091.

▶ Vendo Nintendo com pistola, tapete, dois adaptadores, sendo um com encaixe para quatro controles que ficam turbo, mais cinco cartuchos, sendo três americanos e dois japoneses, um com 52 e o outro com 115 jogos. Interessados tratar com Fernando Kuzuhara, tel. (011) 421-2996.

▶ Vendo os seguintes cartuchos para Mega Drive: *Pit Fighter, Quack Shot, Sonic, Super Mônaco GP, Dynamite Duke* e *Aero Blasters,* todos em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Daniel Cruz Nogueira, tel. (067) 421-5999.

▶ Vendo um Mega Drive com três cartuchos, um Phanton System mais oito cartuchos e um adaptador para fitas japonesas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Rafael Barreto Garcia, tel. (051) 249-9902.

▶ Vendo camisetas brancas em todos os tamanhos com os 13 principais personagens de videogames estampados em seis cores, remeto para todo o Brasil, e na compra você recebe como brinde um lindo adesivo Love Game. Interessados tratar com Clauto Padilha, tel. (0476) 22-1088.

▶ Vendo um Phanton System com sete cartuchos mais uma pistola, ou troco tudo por cinco cartuchos de Mega Drive em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Ricardo Batista, tel (037) 321-2423.

▶ Vendo um Top Game mais uma bicicleta Caloi Cross aro 20, ano 1990, ou troco tudo por um Mega Drive e pago diferença. Interessados tratar com David Ferreira Gonçalves, tel. (011) 414-6223.

▶ Vendo um Sega Genesis transcodificado com dois controles e seis cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação, na caixa e com manual de instrução, ou troco por um cartucho de Super Nintendo. Interessados tratar com David Grisman, tel. (021) 542-5585.

▶ Vendo um cartucho do si tema Nintendo contendo qu tro jogos: *Macross, Duck Hu Wild Gunma* e *Hagan's Alle* Interessados tratar com Marc L. Fusca, tel. (011) 277-0269.

▶ Vendo um Master Syste com dois controles, óculo 3D, pistola e um cartuch mais um Phanton Syste com dois controles, adaptad e um cartucho. Interessado tratar com Wilson Edowo Yachoh, tel. (011) 531-9978.

▶ Vendo um Master Syste II com dois joysticks, um Ra pid-Fire e seis cartuchos. Inte ressados tratar com Carlo Maron, tel. (071) 358-1168.

▶ Vendo Micro Genius com patível com Nintendo 60 e 7 pinos, uma pistola e seis ca tuchos, tudo em ótimo estad de conservação. Interessado tratar com Fábio Gomes Ma ques, tel. (0132) 76-2448.

▶ Vendo os seguintes cart chos para o Super Famicom *Final Fight, UN. Esquadro Area 88, Super Mario World Big Run*, ou troco por outro cartuchos do meu interesse. In teressados tratar com Wilso Sasaki, tel. (011) 206-4404.

COMPRO

▶ Compro os seguintes cart chos para Super Nintend *Area 88, Castlevania 4* e *F-Z ro*, todos em perfeito estado c conservação. Interessados tr tar com Michel A.G. Cortez, te (0125) 52-4205.

▶ Compro a revista AÇÃ GAMES n.° 6 em perfeito e tado de conservação. Intere sados tratar com Felipe R drigues Barbosa, tel. (05 332-9659.

▶ Compro fitas e acessóri para Super NES e Gam Gear, todos em perfeito est do de conservação. Interess dos tratar com Pedro Hen que H. Taramez, tels. (02 255-1846 ou 237-9644.

▶ Compro um Dynavision completo com todos os ace sórios, tudo em perfeito est do de conservação. Interess dos tratar com Reginald Aparecido Zaroto, tel. (01 480-1233.

▶ Nós, da Locadora Click V deo, compramos suas fitas d videogame usadas dos sist

as Master System, Mega Drive e Nintendo. Pagamos com preço. Click Vídeo, tel. (092) 238-1298.

▶ Compro um microcomputador PC com vários jogos, todos em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com João Fábio D. Mendes. Rua José Bonifácio, 335, Eunapólis — BA, CEP 45825-000.

TROCO

▶ Troco um Top Game VG 000 com dois controles, três cartuchos e pistola, mais um Atari com dois controles e 10 jogos, e também um autorama da Estrela, com dois carrinhos, por um Mega Drive com dois controles e um cartucho. Interessados tratar com Denis Ortiz da Silva, tel. (011) 58-0694.

▶ Troco Dynavision III com seis cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação, por um Mega Drive com dois controles e dois cartuchos. Interessados tratar com Alexandre E. Gazzola, tel. (194) 4-6592.

▶ Troco Dynavision III com seis cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação, por um Mega Drive com dois controles e dois cartuchos. Interessados tratar com Alexandre E. Gazzola, tel. (194) 4-6592.

▶ Troco os cartuchos do Master System *Phantasy Star*, *Jogos de Verão — California Games* por *Super Futebol* e *Castle of Illusion*. Interessados tratar com Thiago Guimarães Gomes Cardoso, tel. (031) 832-1101, à tarde.

▶ Troco Phanton System com dois joysticks, nove jogos, um adaptador e uma capa de proteção por um Mega Drive com um cartucho. Interessados tratar com Alexsandro Leôncio, tel. (021) 73-0854.

▶ Troco Mega Drive com os cartuchos *Sonic*, *Street of Rage*, *Batman* e *Shadow Dancer* por um Super Nintendo com um cartucho. Interessados tratar com Reginaldo de Faria Campos, tel. (065) 221-1561.

▶ Troco Top Game VG 000, na caixa, com nota fiscal, um joystick Powertron com garantia, dois cartuchos *Batman* e *Skate or Die 2*, um minigame *Sea Adventure*, um relógio Casio com ponteiro digital e um carro de rádio controle, tudo por um Mega Drive com dois cartuchos. Pago a diferença. Interessados tratar com Alexandre Salustino de Almeida, tel. (061) 581-7051 (negócios apenas com pessoas de Brasília ou proximidades).

▶ Troco um Master System com um cartucho mais três jogos na memória, mais um Super Game VG 2800 com dois cartuchos e mais duas bicicletas Cross por um Mega Drive funcionando ou não, números de cartuchos a combinar. Interessados tratar com Wanderley, tel. (061) 215-4653 (pela manhã).

▶ Troco um Mega Drive, com dois cartuchos, em ótimo estado de conservação, por um Super NES com um cartucho. Interessados tratar com Alexandre Carvalho Gomes da Silva, tel. (011) 293-4158.

▶ Troco uma bicicleta Caloi 10, em perfeito estado de conservação, por um Master System ou um Bit System com pelo menos um cartucho. Interessados tratar com Carlos Henrique da S. Pinheiro. Rua Stélio Machado Loureiro, 151, fundos, Ferraz de Vasconcelos — SP, CEP 08500.

CLUBES

VIDEO MANIA CLUB — Av. Santos Dumont, 6400, 704, bloco A, Papicu, Fortaleza — CE, CEP 601501-663. Nosso clube fornece dicas de todos os sistemas, e ainda dispõe de um microcomputador para cadastro de sócios. Para associar-se, mande uma carta com seus dados pessoais e uma foto 3x4, que você receberá uma carteirinha e um jornalzinho bimestralmente.

THE KINGS OF GAMES CLUBE — A/C. Renato N. Mitternayr, Estrada dos Mandus, 603, Itapecerica da Serra — SP, CEP 06850. Trabalhamos somente com o sistema Nintendo. Se você precisar de dicas de algum jogo nós enviaremos, é só você nos escrever, mas não se esqueça de mandar um envelope selado para resposta.

CLASSIGAME — Rua Aquidabã, 57, casa 1, apto. 201, Méier, Rio de Janeiro — RJ, CEP 20720. Este é um novo clube de videomaníacos que fornece um jornalzinho bimestral com dicas e estratégias sobre Master System, Mega Drive e Nintendo; para associar-se, basta mandar seus dados pessoais e seu telefone e mais uma foto 3x4 para carteirinha.

GAME ASSOCIATION CLUB — Av. Santos Dumont, 5780, apto. 202, Fortaleza — CE, CEP 60150. Este clube destina-se a todos os tipos de videogame, com circulação de jornais, boletins e promoção de campeonatos. Solicite maiores informações e ganhe grátis o n.º 1.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a fazer mais pontos do que eu no jogo *Duck Tales*, do Nintendo. Interessados tratar com Glauco Alves Martins, tel. (0186) 42-2547.

▶ Desafiamos qualquer ser humano a nos vencer no jogo *Juju*, do Mega Drive. Nós vencemos o último inimigo no módulo Hardest com somente uma vida. Interessados tratar com Ernesto ou Márcio, tels. (011) 293-3411 ou 944-7887.

▶ Desafio qualquer pessoa nos arcades de guerra *Operattion Wolf*, *Mechanized Attack* e *Operation Thunderbolt*, chego no final de todos com apenas uma ficha. Aceitando o desafio, é só entrar em contato com Tony Hiroki Yamasaki, tel. (011) 442-2544.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.
Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

REVISTA AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Cláudio Santos, Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Angel Mora, Ivan Carneiro, Renata Villafranca. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Isamu Araki. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho. **Texto** - Andréa Calmon, Beto Guimarães, Ivan David Silva. **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thaís Franco (RJ)
Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

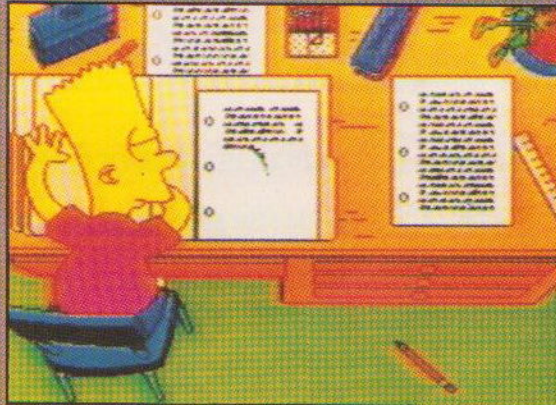
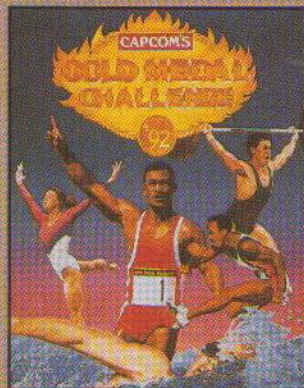
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020. Tel: (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de Setembro/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A próxima edição de Ação Games está IMPERDÍVEL Saca só:

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

BART'S NIGHTMARE
O novo game de Bart Simpson para o Super NES está super-hilário e cheio de ação

GAME GENIE PARA MEGA DRIVE
Teste exclusivo com o novo acessório que enlouquece os jogos do seu Mega com vidas infinitas, bônus, seleção de fases e muito mais!

GOLD MEDAL
O Nintendo 8 bits já tem seu game com modalidades olímpicas

E TEM MAIS:
Macetes para cuidar do seu videogame
A continuação de Robocop 3 - SNES
Novos aviões para The Secret Weapon of Luftwaffe-PC
Dicas de Phantasy Star-Master
Mancadas de Kid Chameleon-Mega

E O QUE É MELHOR: A PRÓXIMA EDIÇÃO É GRÁTIS PARA QUEM JUNTOU OS SELOS DE BÔNUS. APROVEITE!

AÇÃO GAMES. A REVISTA FEITA POR QUEM CURTE E ENTENDE DE VIDEOGAME

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDAD

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - 054799000 - Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, - 15º and. - s/1533/34 - Centro - 20020 - (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Rio de Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Rua Timbiras, 1560 - 1094 - Ed. City Center - Bairro Lourdes - 30140 - MG - Tel.: (031) 224-9534 - (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. Ed. Venâncio, III - s/1202 - CEP 70300 DF - (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS - Tel.: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva, 26 03 - Estreito - SC - 88075 - Tel.: (0482) 44-82
Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 1 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia, 163 - 89200 - SC - Tel.: 33-6186

TEM ARMA PRA CACETE

DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Estes são alguns dos 40 jogos que você encontra em uma das revendas autorizadas BraSoft Games

SÃO PAULO (011): Brasoftware 251-1588 - Mr. Byte 531-8246 - Computer Express 533-2326 - Microplus 283-1466 - Só Software 883-6583 - Mesbla Shopping West Plaza R2-V2 881-0653•RIO DE JANEIRO (021): Só Software 552-9442 - Mesbla Barra Shopping - CURITIBA (041): CWM 242-1999 - PORTO ALEGRE (051): Digimer 226-4395 - BELO HORIZONTE (031): R2-V2 224-3774 - BLUMENAU (0473): Big Byte 22-0144 - FLORIANÓPOLIS (0482): SoftXpress 23-3401 - RECIFE (081): Moura 227-1474

CENTRAL DE ATENDIMENTO BRASOFT GAMES - (011) 421-3711